Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-



4 391249 007001 08

COMPUTEC VERLAG

8/94
DM 7.-

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

ULTIMA VIII • SIMCITY 2000

EXKLUSIV von den Dreharbeiten zu

WING COMMANDER 3

„LUKE SKYWALKER" IM INTERVIEW!

Revolutionär oder nur aufgewärmt?

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

DIE MEISTERSCHAFT IST ENTSCHIEDEN!

Flop oder Top?

VIRTUAL REALITY

DAS HEAD MOUNTED SYSTEM VON FORTE!

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

C O V E R D I S K

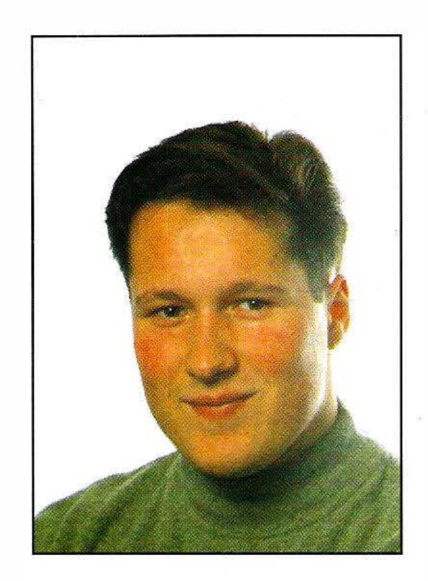
BOOM!

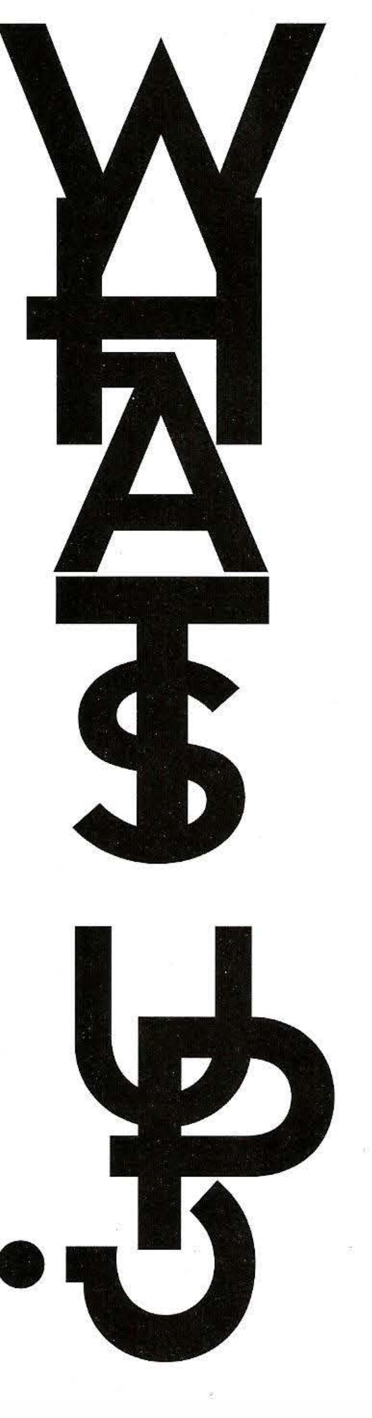
3 neue Level zu IDs aktuellem Spiel

Der Clou

Erbeuten Sie in den fünfziger Jahren die Kronjuwelen der Königin von England.

VGA • SoundBlaster • Maus • 286er





What´s up? Das möchte ich auch gern wissen. Sind wir´s oder sind wir´s nicht? Fußballweltmeister meine ich natürlich. Da ich diese Zeilen noch vor dem Anpfiff des Eröffnungsspiels tippen muß, Sie beim Lesen aber eventuell schon mehr wissen, kann ich nur blind spekulieren: Deutschland und Brasilien stehen sich im Finale gegenüber - stimmt´s? Wenn die Sportler um Lothar Matthäus nur halb so gut auf die WM vorbereitet wären wie die Spielebranche, dürfte es eigentlich nicht zu schwer sein, den Titel zu behalten. Nach FIFA International Soccer, Lothar Matthäus Fußball und Empire Soccer folgt jetzt pünktlich zur WM das Sahnehäubchen: Software 2000 präsentiert den Bundesliga Manager Hattrick. Wegen seiner ungeheuren Optionenvielfalt, stark verbesserter Technik und noch größerer Realitätsnähe meisterte das Spiel auch bravourös den Satz auf den ersten Platz des Siegertreppchens - was eigentlich auch schon im Vorfeld abzusehen war.

Wenn Sie die Titelseiten der letzten PC Games-Ausgabe mit der aktuellen vergleichen und dort zweimal Wing Commander 3 lesen, im Heftinneren aber Berichte über zwei verschiedene Spiele finden, wundern Sie sich bitte nicht. Mit der Einstufung von Wing Commander Armada als „offiziellem dritten Teil der Wing Commander-Saga" ist uns leider ein kleiner Fehler unterlaufen. W.C. Armada ist nicht Wing Commander 3, sondern ein eigenständiges Spiel wie Privateer. Wie das passieren konnte? Die unglaubliche Hektik, die entsteht, wenn es auf Redaktionsschluß zugeht, hat wieder einmal zugeschlagen. Wenn Sie mal wieder schmunzeln wollen, sollten Sie Markus Krichels Richtigstellung zu diesem Thema lesen - und die finden Sie im großen Bericht über den richtigen (wir schwören!) Wing Commander 3 ab Seite 26. Wenn ich mich nicht irren sollte, werden Ihnen die Infos und Bilder so richtig den Mund wäßrig machen. Ein einzigartiges Aufgebot an Hollywood-Schauspielern könnte aus Wing Commander 3 das machen, was andere schon mehr oder weniger vergeblich versucht haben: Kino zum Mitspielen. Hoffentlich leidet die Spielbarkeit nicht zu sehr unter der CD-ROM-Idee von Chris Roberts. Wir sind in dieser Beziehung grundsätzlich einmal zuversichtlich. Origin wird sich die Unmenge an Wing Commander-Freaks sicher nicht vergraulen wollen - oder?

Was gibt es ansonsten noch zu berichten? Wie jedes Jahr warten wir auch heuer wieder allmählich auf die Zeit der großen Software-Dürre. Das berüchtigte Sommerloch, wo sich die kleinen Programmierer ein paar schöne Tage im Freibad und die „Großen" in der Branche einen ausgedehnten Urlaub auf den Bahamas gönnen, läßt sich bis jetzt Gott sei Dank noch nicht ausmachen. Falls es sich bis zur nächsten Ausgabe doch noch heranschleichen sollte, versprechen wir Ihnen aber, umso mehr über demnächst geplante Erscheinungen und in Entwicklung befindliche Spiele zu berichten. Trotzdem, wie bereits gesagt: Bis jetzt sieht es mit dem Software-Support in den Sommermonaten noch gut aus. Viel Vergnügen einstweilen mit Ihrer neuen PC Games, wir halten Sie auf dem laufenden.

P.S.: Vergessen Sie nicht unsere PC Games-Mailbox. Die Nummer:

0981-970900

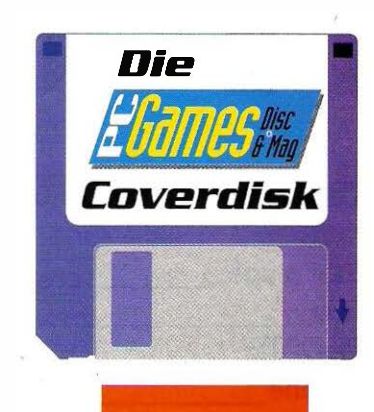
Hier erhalten Sie Spieletips, Spieledemos, Shareware und vieles mehr.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Auf Diskette: 3 neue Level zu IDs letztem Spiel

Der Clou!

Wir hatten es schon lange vermutet, doch jetzt haben wir endlich die Bestätigung: unsere Coverdisk ist „der Clou!“. Spaß beiseite, auf der Disk finden Sie diesmal eine voll spielbare Demoversion von Neos Software-Remake!





Wenn Sie sich vor acht Jahren mit Computerspielen für den Commodore 64 ausgiebig beschäftigt haben, so sind Sie damals bestimmt über das Einbrecherspiel They Stole a Million gestolpert. Dieses Spiel hat in der Zwischenzeit den Status eines Klassikers erreicht. Und was passiert mit Spielen, die den feinen Zusatz „Kult“ genießen? Sie werden neu aufgelegt. In diesem Fall hat sich Neo Software dazu entschlossen, ein Remake von diesem ausgezeichneten Dauerbrenner zu programmieren.
Daß die technische Umsetzung in den letzten Jahren einen gewaltigen Sprung gemacht hat, bemerkt man hier sofort. Aber nicht nur an den Grafiken und Soundeffekten wurde fleißig gearbeitet, auch das Spiel selbst wurde so weit modifiziert, daß der Vorgänger nur noch in den Grundzügen erkennbar ist. Der Clou verfügt über ein riesiges Storyboard und unendlich viele kleine Details.
Die spielbare Demoversion beinhaltet die komplette Beobachtungsphase, die Auswahl eines passenden Fluchtautos und die ersten sieben von insgesamt 20 Zielobjekten. Lauffähig ist die Demoversion auf jedem PC mit mindestens 500 KB freiem Basis- und einem MB freiem XMS-Speicher. Vorausgesetzt werden außerdem eine VGA-Grafikkarte, MS-DOS 3.3 (oder höher) und Festplatte. Unterstützt werden Microsoft-kompatible Mäuse, Joysticks, AdLib- und SoundBlaster-kompatible Soundkarten.
In dieser Version steht übrigens genügend Geld zur Verfügung, um den gesamten englischen Königspalast aufkaufen zu können. In der Endversion ist das natürlich nicht möglich! Viel Spaß!



Mit dem Taxi zu einem der sechs Auftragsorte.

MEHR INFOS AUF SEITE 92



Die Vorbereitung zum „großen Clou“ kann man mit dieser spielbaren Demoversion komplett durchplanen.

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

PREVIEWS

REVIEWS

SUPERABO-ANGEBOT AUF SEITE 113

Fragen Sie unsere Experten: Hotline ☎0911/6427762

Auf der ganzen Welt gibt es wohl keinen PC, auf dem nicht schon einmal Wing Commander in irgendeiner Form installiert war. Ob als Urfassung, Academy oder gar als Ableger Privateer, jeder kennt und liebt diese Serie, die neben Ultima zu den ältesten der Softwaregeschichte gehört. Zum Jahresende soll jetzt endlich der heißersehnte dritte Teil in den Läden stehen. Klar, daß die Arbeiten an diesem Mammutprojekt im Augenblick auf Hochtouren laufen, schließlich sind es nur noch knappe sechs Monate bis zum Weihnachtsfest. Die Daten hören sich jetzt schon phantastisch an: drei bis vier Millionen Dollar Produktionskosten, zwei CDs und über sechzig Minuten Videosequenzen mit Mark Hamill und Tim Curry. Regisseur des Spielfilms? Chris Roberts persönlich! Verpassen Sie also nicht unseren Exklusiv-Bericht über dieses Millionenprojekt ab Seite 26!

26

CD-ROM

PD & SHAREWARE

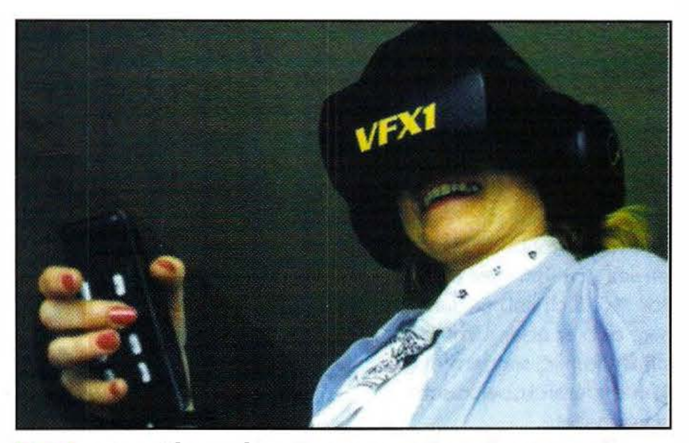
COMPETITION

REPORTAGE

SPECIAL

HARDWARE

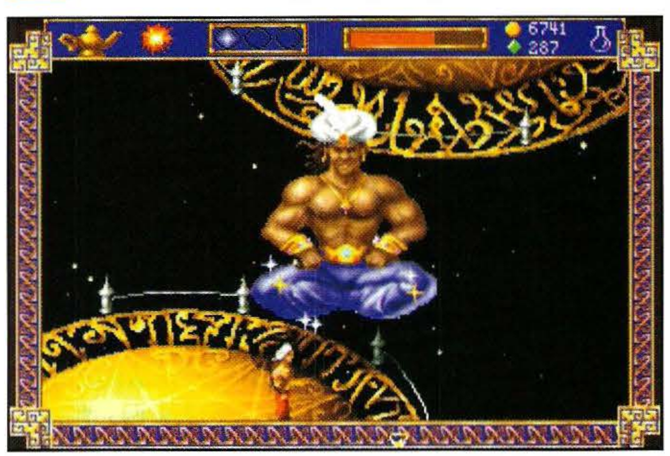
WORKSHOP



38 **Virtual Reality ist zur Zeit sehr umstritten. Einige Medien verbreiten, daß dieses neue Spielerlebnis die Gesundheit gefährdet. Richtige Zocker lassen sich von solchen Gerüchten nicht beeindrucken - Virtual Reality ist greifbar nahe!**



40 **Über zwei Jahre hat sich Software 2000 Zeit gelassen, um einen Nachfolger zu Bundesliga Manager Professionell zu präsentieren. Die Wartezeit hat sich gelohnt, denn noch nie hat ein Managerspiel so perfekt und ausgewogen gewirkt.**



100 **TSR und SSI haben sich getrennt. Die angekündigten Produkte werden natürlich noch erscheinen. Al-Quadim ist das erste der letzten Spiele, und wenn man sich das orientalische Rollenspiel so ansieht, kann man die Trennung nur bedauern.**

Nachrichten

✏ **Raimond E. Feist** hat der Ausflug in die Softwareszene scheinbar sehr gut gefallen, schreibt er doch schon eifrig an einem Drehbuch zum zweiten Teil von **Betrayal at Krondor**. Kürzlich ließ er durchklingen, daß er aber nicht mehr mit **Dynamix**, sondern mit einem anderen Label zusammenarbeitet.

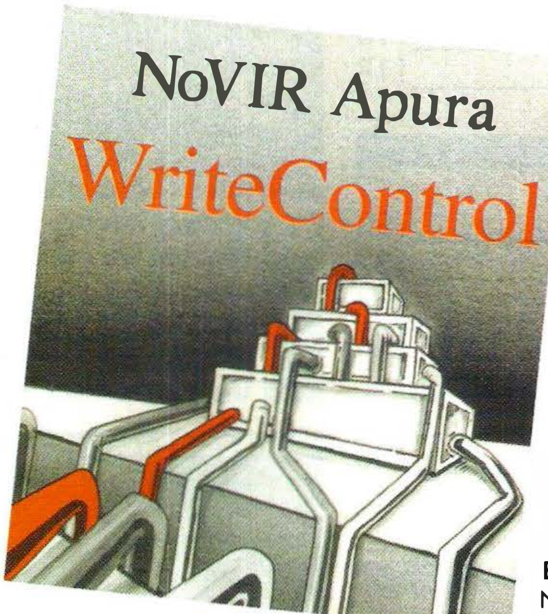
✏ Obwohl sich Rollenspielmagnat **TSR** erst vor kurzem von **SSI** getrennt hat, werden die Strategieexperten noch den zweiten Teil zu **Dark Sun** fertigstellen. Im August soll es soweit sein...

✏ **Virgin Games** möchte in Sachen Jump & Run die Nummer Eins auf dem PC-Sektor werden. Nach **Cool Spot** (Review: Seite 104) wird im Dezember der Konsolenknüller **Aladdin** für MS-DOS-Rechner erscheinen.

✏ **LucasArts** bringt Anfang 1995 **Dark Forces** auf den Markt. Es handelt sich um ein 3D-Action-Spektakel, wie man es von einem mittlerweile indizierten Spiel her kennt. Der Hintergrund: Im Inneren des Todessterns muß aufgeräumt werden.

NoVIR Apura

Reinemacher



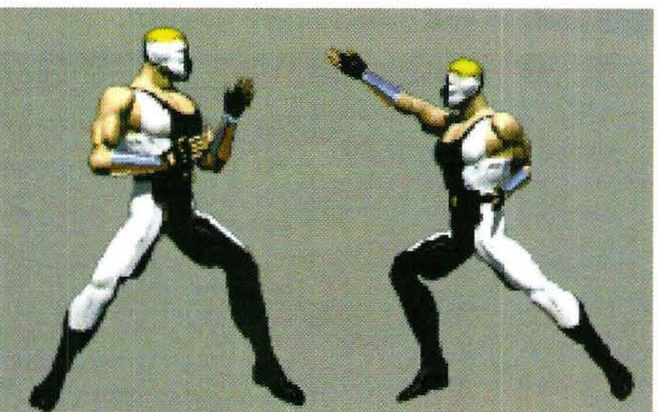
Was tun, wenn der Rechner mit den dubiosesten Fehlermeldungen seine Dienste verweigert? Mit einer schrecklichen Vorahnung führt dann der erste Griff zum Virenscanner, doch kommt man damit eigentlich einen Schritt zu spät. Wer heutzutage keine Präventivmaßnahmen gegen die lästigen Softwarebakterien verwendet, erlebt oft sein blaues Wunder. Mit DriveLock, ScanForce und WriteControl bietet die Firma NoVir Apura wirkungsvolle Hilfsmittel zur Virenfrüherkennung und -beseitigung an. Das Bundle Maximus 2.0 - inklusive WriteControl (DM 139,-), ScanForce (DM 119,-) und DriveLock (DM 89,-) - kostet DM 299,-. Gegen Einsendung der Registrierungskarte kann man außerdem günstige Updates erwerben.

Bezugsadresse:
NoVIR Apura GmbH • Dorfstraße 4 • 23996 Rastdorf

Cybernauts

Martial Artist

Kampfsportspiele erfreuen sich nun auch am PC wachsender Beliebtheit. Accolade hat die Zeichen der Zeit erkannt und möchte mit Cybernauts neue Maßstäbe setzen. Die Superhelden wurden mit Hilfe einer Silicon Graphics Workstation erstellt und anschließend mit einem völlig neuen Verfahren animiert; ein Kampfsportspezialist wurde in allen möglichen und unmöglichen Positionen gefilmt und die Bewegungen wurden dann auf die gezeichneten Helden übertragen. Die Resultate dieser Motion Capturing-Technik lassen sich anhand von Bildern natürlich nur sehr schlecht rüberbringen, aber es sieht wirklich phantastisch aus.





Cybernauts von Accolade könnte sich für Rise of the Robots zur direkten und durchaus ernstzunehmenden Konkurrenz entwickeln. Obwohl in der Demo nur die verschiedenen Kampfsportler präsentiert wurden, scheint Accolade im Weihnachtsgeschäft groß absahnen zu wollen.
Die Bewegungsstudie des maskierten Kämpfers läßt auf ein echtes Topspiel hoffen.

Logitech

Mouse, Mann!



Das Schweizer Unternehmen Logitech bietet seine neueste Entwicklung, den MouseMan, als günstige Upgrade-Version an. Für DM 79,- hat der Besitzer einer älteren Logitech-Mouse jetzt die Möglichkeit, auf die neueste Maustechnologie umzusteigen.
Das umfangreiche Paket beinhaltet neben dem MouseMan (400 dpi Auflösung, drei voll programmierbare Tasten) auch die deutschsprachige Software MouseWare 6.3, mit der sich die Auflösung, die Sensibilität des Cursors und die Menü- und Tastenabkürzungen problemlos programmieren lassen. Erhältlich ist die Upgrade-Version im Fachhandel.

Escom Paradigma

Begleiter für die Reise!

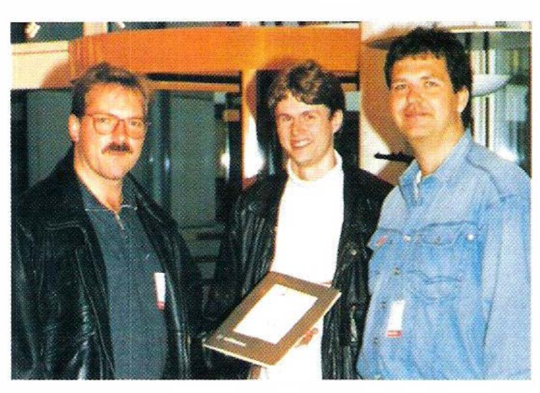
In der Vergangenheit war das Aufrüsten eines Notebooks eine knifflige und zugleich nervenaufreibende Angelegenheit. Die Escom AG bietet nun ab Ende Juni eine benutzerfreundlichere Lösung an. Beim Paradigma läßt sich durch einen einfachen Handgriff die Tastatur lösen, und schon kommt man an die wichtigsten Komponenten heran. Dabei läßt sich die Festplatte (bis zu 500MB) genauso leicht auswechseln wie sich das interne 3,5"-Laufwerk durch einen zweiten Akku ersetzen läßt. Die Preise? Der 486SX33 (HD 210 MB) mit Monochrom-Display kostet DM 2999,-, für den leistungsstärkeren 486DX2/66 (HD 340 MB) mit Scan-STN-Farbdisplay muß man DM 4799,- hinblättern. Die Luxusausführung mit 420 MB-Festplatte und TDT-Color-Display schlägt mit DM 6999,- zu Buche.



Das Paradigma läßt sich mit wenigen Handgriffen aufrüsten und umbauen. Für alle Reisenden ein idealer Begleiter.

TFX-Gewinnspiel

Flugschüler



Andreas Lotz von Bomico überreicht den Gutschein.

Dirk Fischer aus Köln ist der Gewinner der großen TFX-Competition, die in Ausgabe 4/94 ausgeschrieben wurde. In Frankfurt durfte der 27jährige Informatikstudent einige Runden mit der riesigen 747 drehen - natürlich nur im Simulator. Das war auch besser so, denn wie sich schon nach einigen Minuten herauskristallisierte, muß ein Pilot schon eine Menge leisten, wenn er die Passagiere sicher zu Boden bringen möchte. „Einige Bruchlandungen sind beim ersten Mal aber überhaupt kein Grund zur Besorgnis", meinte der unterstützende Fluglehrer.



Superhero League of Hoboken ist ein reichlich ungewöhnlicher Titel, aber bei diesem Spiel...

Superhero League of Hoboken

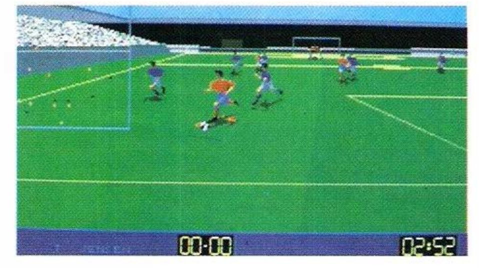
Mutationen

Liebhaber von Textadventures werden sich bestimmt noch an Erik the Unready erinnern, mit dem Legend Ent. einen Überraschungserfolg erzielen konnte. Superhero League of Hoboken schlägt in die gleiche Richtung, obwohl es eher in die Sparte Rollenspiel einzuordnen ist. Die Programmierer nehmen in diesem Spiel kein Blatt vor den Mund und ziehen wirklich alles und jeden durch den Kakao; ein Sammelsurium an Klischees. Daß ironische Spiele durchaus Anklang finden können, hat schon Simon the Sorcerer gezeigt, hoffentlich ist SLOH von ähnlicher Güteklasse...

Planete Football

3D-Fußball

Infogrames hat mit Alone in the Dark bereits ein heißes Eisen im Feuer, und der dritte Teil hat sich auch schon angekündigt. Die WM möchte sich das französische Softwarehaus natürlich auch nicht entgehen lassen. Planete Football soll ihr Beitrag heißen, und wie man es von Infogrames nicht anders gewöhnt ist, wird es komplett aus der 3D-Perspektive zu spielen sein. Ende Juni kommt Planete Football auf den Markt.

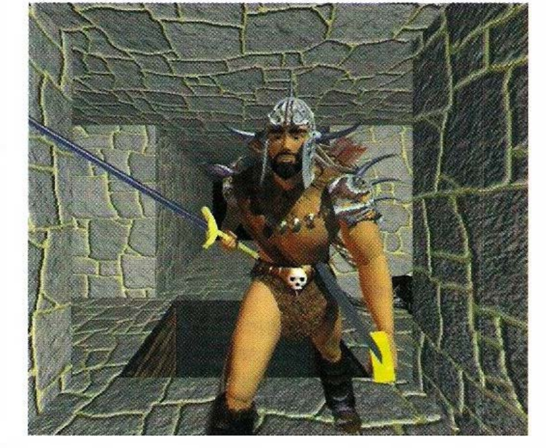


Vielleicht kann Infogrames mit Planete Soccer neue Standards im Bereich 3D-Fußball setzen.

Lands of Lore 2

Scotias Rache

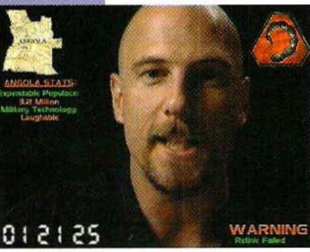
Lands of Lore hat vor knapp einem Jahr maßgeblich dazu beigetragen, daß Rollenspiele nicht mehr ausschließlich von einer eingeschworenen Fangemeinde gespielt werden. Der zweite Teil soll aber nicht nur neue Standards in Sachen Benutzerfreundlichkeit setzen, denn die Jungs aus Las Vegas wollen die Softwarewelt nun auch mit atemberaubenden Grafiken faszinieren. Kleines Beispiel? Der Ritter, der mit erhobenem Schwert im Dungeon steht, ist nicht Teil des Intros, sondern ein grober, angriffslustiger Widersacher! Er beschießt den Helden erst mit Pfeil und Bogen, zückt anschließend sein Schwert und geht dann zum Zweikampf über! Wem jetzt schon das Wasser im Munde zusammenläuft, muß sich allerdings noch bis Februar 1995 gedulden. Da bleibt noch genügend Zeit, sich ein CD-ROM zuzulegen...



Lands of Lore 2 wird durchgehend mit Super- VGA-Grafiken aufwarten können.







Command & Conquer

Aus der Wüste

Bei Westwood sind die Arbeiten zu Command & Conquer, dem direkten Nachfolger zu Dune 2, weiter vorangeschritten. Die Grafiken wirken wirklich brillant, wobei man aber erwähnen muß, daß eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten verwendet wurde. Ob die Grafiken nun wirklich in dieser Art und Weise ins Spiel eingebunden werden, bleibt fraglich. Wenn das aber tatsächlich der Fall sein sollte, so steht fest, daß man sich unbedingt einen schnellen Rechner besorgen sollte.

Super-VGA und nur auf CD-ROM: Command & Conquer von Westwood.

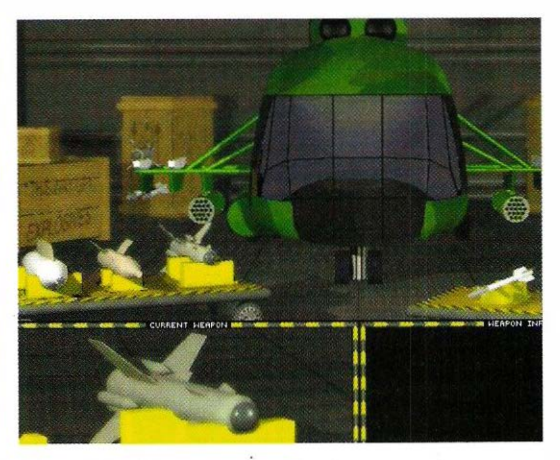
Hokum KA-60

Falscher Wolf

Kurz vor Redaktionsschluß hat Virgin Games entschieden, ihren neuen Helikoptersimulator nicht Werewolf, sondern Hokum KA-60 zu nennen. Am Spiel soll sich aber nichts Wesentliches geändert haben: Hokum soll über ein faszinierendes Texturemapping verfügen und gerade im Zwei-Spieler-Modus neue Maßstäbe setzen. Im Bereich der Story hat Virgin versucht, ein wenig Brisanz herauszunehmen. Als Mitglied einer Sondereinheit muß man versuchen, die anhaltende Piraterie im südchinesischen Meer endlich zu beenden.





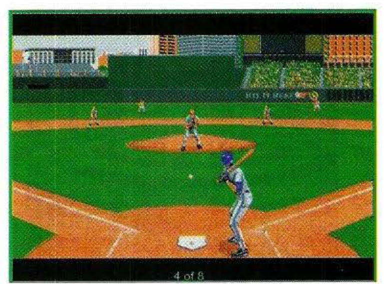


Quasi in letzter Sekunde hat Virgin seinen Helikoptersimulator Werewolf in Hokum KA-60 umbenannt.

Checkpoint USA

■ von Markus Krichel

Im Sommer erscheinen zwar wenige Spiele, dafür brodelt die Gerüchteküche umso mehr. Klar, schließlich denkt schon jeder Hersteller an das kommende Weihnachtsgeschäft.





Möchte auch auf die Titelseite: Accolades Front Page Baseball!

Zum Fürchten

Harvester von Merit Software ist ein Spiel, das sozusagen mit eingebauter Indizierung geliefert wird. Knietief im Blut watend, versucht der Spieler, in einer kleinen amerikanischen Gemeinde sein verlorenes Gedächtnis wiederzufinden. Das CD-ROM-PC-Spiel macht einen hervorragenden grafischen Eindruck. Die Designer weisen ausdrücklich und nicht ohne Stolz darauf hin, daß die Brutalität und die schockierenden Szenen voll beabsichtigt sind. Außerdem kündigte Merit Software die Veröffentlichung von The Fortress of Dr. Radialki an. Dieses Produkt wurde von Future Vision entwickelt, d. h. von demselben Team, das von Origin Systems mit dem Design von Privateer beauftragt wurde.

Fliegender Holländer

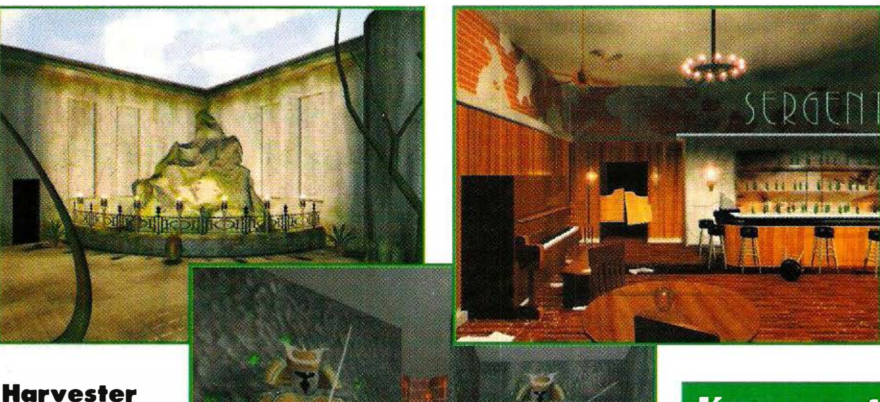
Larry Holland (X-Wing) hat LucasArts verlassen, um eine neue Position als Firmenpräsident bei Peregrine Software anzutreten. Peregrine ist eine Entwicklungsfirma, die Spiele im Auftrag für größere Softwarehäuser herstellt. Sein erstes Projekt als neuer Boss: Tie Fighter für LucasArts!

Baseball Fever

Freunde amerikanischer Sportsimulationen werden in Front Page Sports Baseball von Dynamix voll auf ihre Kosten kommen. Das zweite Produkt in der Front Page Sportserie verfügt über eine Unzahl von Statistiken und darf mit den Originalteams der amerikanischen MLB (Major League Baseball) aufwarten. All das ändert nichts an der Tatsache, daß Baseball zweifellos der schwachsinnigste und langweiligste Sport der Welt ist. Gerüchten zufolge plant Dynamix als nächstes ein Basketballspiel, gefolgt von einem Fußballprodukt.

Mechwarrior für Arme

Ebenfalls von Dynamix kommt eine Alternative für Spieler, denen die Rechnerpower für ein Spiel wie Mech Warrior 2 (siehe unten) fehlt. In Battledrome, einer



Harvester (oben) und Dr. Ridialki (rechts) von Merit Software sollen bald erscheinen.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.



Versüßt die Wartezeit auf Mechwarrior 2? Wohl kaum!

Mischung aus Flugsimulator und klassischem Hau-Drauf, bauen Sie Ihren eigenen Battle-Herc-Kampfroboter, den Sie dann in einer ebenfalls frei konfigurierbaren Arena ins metallische Kampfgemenge schicken. Battledrome unterstützt Modemplay und Thrustmaster-Joysticks. Wegen der geringeren Hardwareanforderungen sind die Grafiken natürlich nicht mit MW 2 vergleichbar. Dennoch bietet Battledrome eine Menge Spielspaß und Optionen. Erscheinungstermin: August 94.

Battle-Barcia

Auch Master of Orion-Designer Steve Barcia begibt sich mit MechWar in die Battle-Mech-Arena. Das Spiel verfügt über ein ähnliches Interface wie Dune 2. Die Robotergegner sind äußerst anpassungsfähig und ändern ihren Stil und ihre Taktiken mit fortlaufender Spieldauer ständig. MechWar soll im ersten Quartal 95 unter dem Label von New World Computing erscheinen.

Dauert noch...

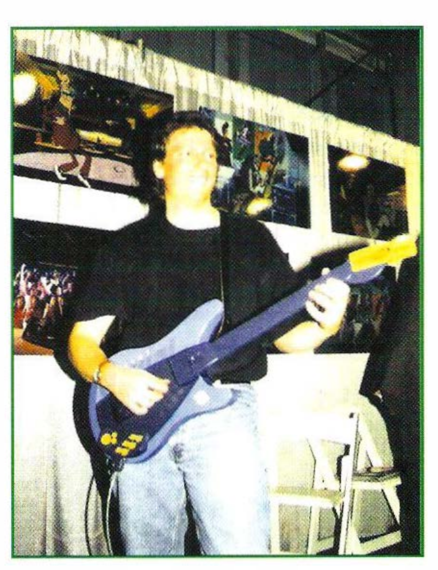
Für viele steht MechWarrior 2 bereits vor seinem Erscheinen als Hit des Jahres fest. Die Frage ist lediglich, um welches Jahr es sich handeln wird. Activision verschob die Premiere des für Mai angekündigten Produkts - es soll nun im September erscheinen. Terminverschiebungen melden auch andere Unternehmen: Um weitere drei Monate verlegt wurden Outpost von Sierra, und von Access Softwares Under a Killing Moon ist auch noch nichts zu sehen.

Forte VFX-VR-System jetzt erhältlich

Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekanntgegeben, daß das in dieser Ausgabe vorgestellte VR-System VFX 1 von Forte Technologies jetzt in den USA erhältlich ist. Der Preis für die limitierte Auflage liegt bei 2600 Dollar pro Stück. Sobald das System in Serie geht (wahrscheinlich noch in diesem Jahr), wird der Preis auf 999 Dollar gesenkt. Mehrere deutsche Unternehmen verhandeln zur Zeit mit Forte Technologies über die Vertriebsrechte. Die Firma Virtuamaxx aus Chicago hat ein ähnliches System zum Preis von 599 Dollar angekündigt.

Aerosmith macht Virtual Music

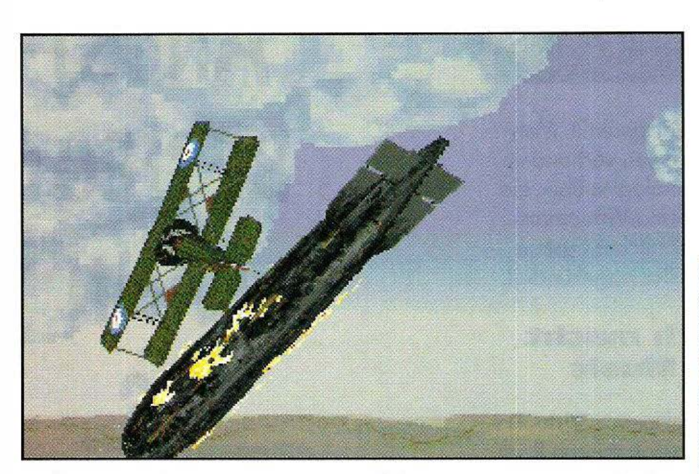
Ahead Inc., die Entwickler von Virtual Guitar, konnten die amerikanische Rockband Aerosmith für ein Produkt in ihrer neuen Virtual Music-Serie verpflichten. In Virtual Guitar übernimmt der Spieler die Rolle eines ehrgeizigen Musikers auf seinem Weg zum Superstar. Anstatt eines Joysticks wird die mit dem Produkt gelieferte elektronische Gitarre am Computer angeschlossen. Selbst musikalisch Minderbemittelte können sofort profimäßig losfetzen. Der Computer übernimmt die Harmonien, der Spieler den Rhythmus. Welche Rolle Aerosmith übernehmen wird, steht zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest.



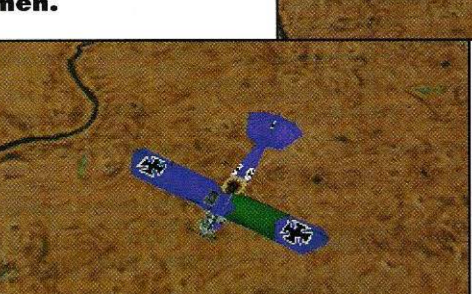
Virtual Guitar und Aerosmith. Da hat Ahead aber einen ganz großen Fisch an Land gezogen.

Wings of Glory

Auf den Schwingen des Ruhms



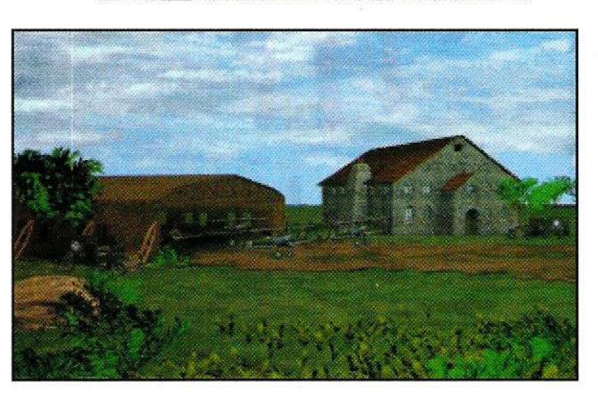
Aus der Vogelperspektive kann der Pilot das Geschehen unterhalb der Tragflächen in Augenschein nehmen.



Die meisten Hersteller stürzen sich schon jetzt, obwohl der Sommer gerade erst richtig angefangen hat, auf das lukrative Weihnachtsgeschäft. Besonders Origin werkelt eifrig an den Highlights für den Spielewinter 1994.

Eigentlich sollte Wings of Glory schon Mitte des Jahres erscheinen, doch der Erscheinungstermin wurde in allerletzter Sekunde und ohne jede Vorwarnung um drei Monate nach hinten verschoben. Der Grund? Die Spielgeschwindigkeit ist wohl im Hause Origin nicht überall auf verzückte Gesichter gestoßen, so daß die Programmierer einige Routinen noch einmal überarbeiten müssen. Ansonsten soll das Spiel aber komplett fertig sein, was man anhand der bereits verfügbaren Screenshots leicht nachvollziehen kann.

Wings of Glory versetzt Sie in den Ersten Weltkrieg, besser gesagt in die Jahre 1917 und 1918, in dem Sie als tollkühner Pilot für jede beliebige Seite in die Lüfte gehen können. Typisch für Origin: das Geschehen wird in eine kleine Rahmenstory gebettet, wie man es schon aus Pacific Strike, Strike Commander und Wing Commander kennt. Die Frage, ob in historischer Sicht peinlich genau oder eher oberflächlich gearbeitet wurde, steht in dieser Phase der Produktion allerdings noch nicht fest. Fakt ist hingegen, daß dem Spiel die Engine des mittlerweile legendären Strike Commander zugrundeliegt. Origin wäre aber nicht Origin, wenn alles beim alten geblieben wäre, und so kann man sich wohl jetzt schon auf verblüffende Grafikschmankerl freuen. Dazu gehört natürlich auch der integrierte Videorekorder, mit dem man sich besonders schöne Manöver noch einmal

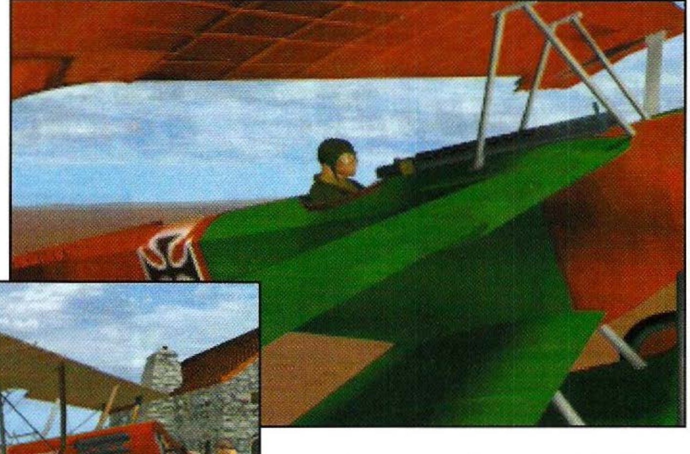


Gewohnte hohe Qualität bei den Zwischensequenzen: Origin setzt wieder neue Maßstäbe.



Amerikanische und englische Soldaten erweisen einem Kameraden die letzte Ehre.

Der Start- und Landevorgang wird mit Hilfe einer Zwischensequenz sehr ansprechend präsentiert.



actionlastiger als die meisten Konkurrenzprodukte. Doch wer die bisherigen Spiele in sein Herz geschlossen hat, wird auf eine gesunde Portion Action nicht verzichten wollen. Und bei Wings of Glory wird man in dieser Hinsicht auch bestimmt nicht enttäuscht. Was die Programmierer auf der Winter CES dieses Jahres zeigten, war zwar noch recht ruckelig, konnte aber durchaus den generellen Spielablauf umreißen. Vor allem in der Außensicht wirkt Wings of Glory fast schon wie ein bombastisches, überdimensionales Arcade-Game, so einfach läßt sich der Doppeldecker fliegen. Aus der Cockpitsicht macht WOG einen schon sehr viel realistischeren Eindruck, was aber natürlich noch nichts über das Flugmodell (Realisierung des Flugverhaltens) verrät. Bleibt abzuwarten, was die Jungs aus Austin noch aus ihren Rechnern zaubern. Mit ein wenig Glück können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein ausführliches Review zu Wings of Glory bieten.

in Zeitlupe ansehen kann. Die nötige Power für solche Leckerbissen holt sich Wings of Glory aus dem 486er Prozessor, der von Origin vorläufig als Mindestkonfiguration angegeben wird.

Actionlastig

Experten in Sachen Flugsimulationen erwarten das Spiel mit gemischten Gefühlen. Schließlich waren schon Strike Commander und Pacific Strike sehr viel

Oliver Menne ■



Die Flugzeuge der damaligen Zeit waren noch mit spartanischen Instrumenten ausgestattet.

Legend of Kyrandia 3

Malcolms süße Rache

Westwood hat sich im vergangenen Jahr ganz schön gemausert. Dennoch bleibt die Softwareschmiede aus Las Vegas ihrem Grundsatz treu, nur qualitativ hochwertige Spiele auf den Markt zu bringen.



Mit der erfolgreichen Serie Fables & Fiends, in der schon Legend of Kyrandia und Hand of Fate erschienen sind, hat Westwood zum ersten Mal so richtig von sich reden gemacht. Allein schon aus diesem Grund ist den Programmierern gerade dieses Produkt stark ans Herz gewachsen, so daß wir uns auf weitere Fortsetzungen freuen dürfen.

Nachdem Brandon am Ende des ersten Teils den abgrundtief gemeinen Malcolm mit ein wenig Glück versteinern konnte, war für einige Zeit Ruhe in Kyrandia. Erst die „Hand of Fate" sorgte für erneuten Trubel. Wer auch diesen Teil bis zum bitteren Ende durchgespielt hat, wird sicher mit Schrecken bemerkt haben, daß der eigentlich versteinerte Malcolm zwei seiner widerwärtigen Finger bewegt hat.
Der dritte Teil handelt also von der entsetzlichen Rückkehr des ziemlich verärgerten Jesters.



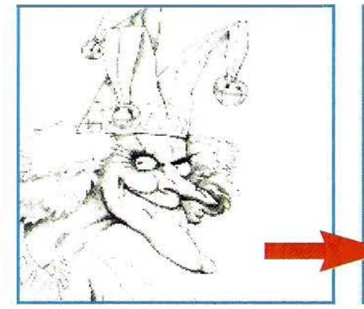
Das diebische Grinsen hat Malcolm während seiner mehrmonatigen Versteinerung nicht verloren.

Wenn er erfährt, daß Brandon in der Zwischenzeit König von Kyrandia geworden ist, bricht bestimmt die Hölle los. Um ihn zu bekämpfen, stehen aber diesmal alle Helden zur Verfügung: Zanthia, Kalak, Darm, Herman und natürlich Brandon selbst müssen auf alle ihre Fähigkeiten zurückgreifen, um diesen scheinbar unsterblichen



Brillante Grafiken. Leider können wir Ihnen noch nicht mehr vom Menü- und Eingabesystem zeigen.







Malcolm wird zuerst mit Papier und Bleistift skizziert und dann mit verschiedenen Tools im Computer bearbeitet.

Bösewicht ein für allemal in seine Schranken zu weisen.
Eine wichtige Rolle scheinen bei Kyrandia 3 auch die Mitglieder eines Zirkus zu spielen, denn sie sind im „Casting" ebenso häufig vertreten wie die Hauptperson Malcolm. Die Personen wurden übrigens hervorragend gezeichnet, so daß nur zu hoffen bleibt, daß die Animationen ebenso gut ausfallen. Sollte dies der Fall sein, so kann Westwood mit diesem Spiel bestimmt neue Maßstäbe setzen. Eine reife Leistung, sofern man das jetzt schon beurteilen kann, sind auch die tollen Hintergrundgrafiken. Auf den ersten Blick erliegt man fast der Vermutung, es würde sich um SVGA-Grafiken handeln. Weit gefehlt, denn die Jungs aus Las Vegas haben nur so geschickt mit den Farben jongliert, daß sich kaum noch grobkörnige Pixel ausmachen lassen. Daß der untere Teil des Screens durch ein energisches Schwarz ins Auge fällt, könnte daran liegen, daß man im Hause Westwood noch an einem neuen Eingabesystem werkelt. Vielleicht wird das alte System aber auch nur überarbeitet und einer Verjüngungskur unterzogen, um auch in diesem Bereich ganz vorne mit dabei zu sein. Wer weiß? Wir werden Sie natürlich auf dem laufenden halten, was sich bei Westwood in den nächsten Wochen und Monaten tut.

Oliver Menne ■



Beim Spieledesign steht der Entwurf aller Hauptpersonen natürlich ganz am Anfang.



Sports

Die Welt ist eine Scheibe!



Nach den sportlichen Spiel-Ereignissen dieses Sommers lassen es die lieben Hersteller nun etwas langsamer angehen. Es wird tief Luft geholt, um für den heißen Software-Herbst fit zu sein.

Virgin Interactive Entertainment hat sich jedoch ein für die heiße Jahreszeit passendes Highlight aufgehoben: Das Dschungelbuch. Endlich hat Mowgli mit seinen lustigen Freunden in der Schwüle des Urwaldes seinen großen Auftritt gegen Shirkan den Tiger. Auf dem Mega Drive wie dem Super NES haben es die Disney-Zeichner nach Aladdin wieder einmal geschafft, die ganz besondere Atmosphäre der Zeichentrickfilme auf ein Modul zu bannen. So hat die interaktive Version des berühmtesten Disney-Films bei uns gleich zweimal ihren großen Auftritt.
Für unsere News werden wir natürlich wieder während der wichtigsten und größten Computer- und Videospiel-Messe der Welt, der CES in Chicago, Trends und Spiele für die kommenden langen Winterabende aufspüren.

Euer Mr. Play Time

Stephan Heller

Das Play Time TV Programm

10. Juli
Pete Sampras Tennis (Mega Drive)
Bubsy (Mega Drive)

17. Juli
Microcosm (CD 32)
Virtua Racing (Mega Drive)

24. Juli
Wiz´n Liz (Mega Drive)
Barday-Shut Up and Jam (Mega Drive)

31. Juli
Das Dschungelbuch (SNES)
Microcosm (CD 32)

07. August
Das Dschungelbuch (SNES)
Wiz´n Liz (Mega Drive)

Teilnahmebedingungen

Die einzigen Voraussetzungen sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genügend Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Senden Sie Ihre Bewerbung (Altersangabe, Lieblingsspiel, Adresse, Telefonnummer) an:

Computec Verlag
Play Time TV
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

ATTENTION +++ ACHTUNG +++ ATTENZIONE +++ ATTENTIONE

Bereit für den Pentium?

Haben Sie Schwierigkeiten, das Fadenkreuz auf einen wackelnden Kilrathi zu halten? Stolpert Ihr Avatar durch ruckelnde Dungeons oder fliegen die Tie-Fighter in drei Animationsphasen an Ihnen vorbei? Ja? Dann, may the power be with you!

PC Games gibt all seinen Lesern die Möglichkeit, sich für die Software-Anforderungen der kommenden Spiele-Highlights richtig zu wappnen. Bullfrogs Theme Park macht in der langen Liste der CPU-fressenden Superspiele den Anfang. Deshalb gibt es **in der nächsten Ausgabe der PC Games** zusammen mit dem ausführlichen Review ein super Gewinnspiel mit



+



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Also, macht Euch bereit, eine der PC Games 9/94 am Kiosk zu erwischen!

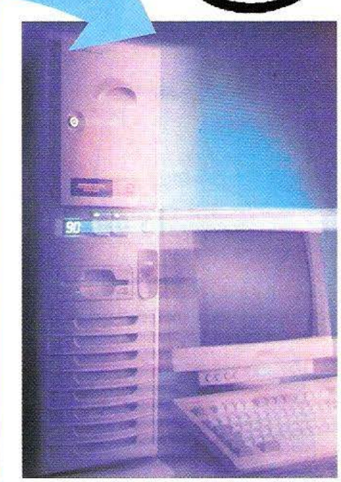
„Power-Rechner-Competition"

Die Preise sollen Ihnen die Möglichkeit geben, wirklich alle in PC Games getesteten Spiele auch zu Hause erleben zu können:

1. Preis
Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park
(15" SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 8MB RAM, 400MB HD und allem Zubehör)
Haut jeden Kilrathi aus den Katzensocken!

2. - 5. Preis
Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park
Gibt dem Avatar die Sporen!

6. - 10. Preis
Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park
Zeigt Eurem PC die Grenzen!



MicroProse/Spectrum Holobyte

Am runden Tisch

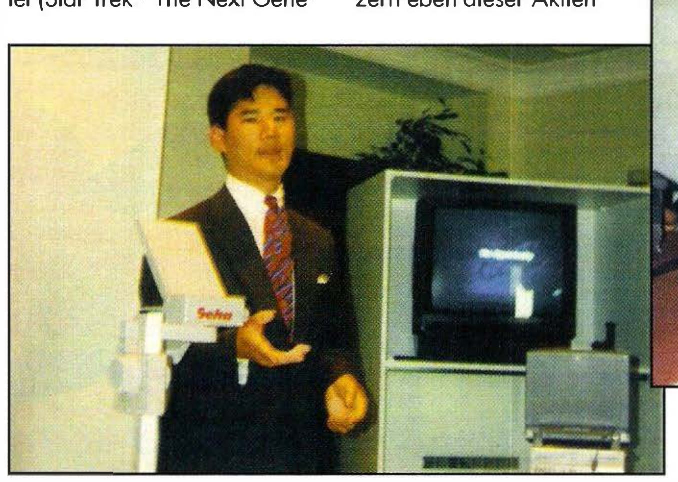
Vor kurzer Zeit trafen in München Vertreter der deutschen Presse mit führenden Persönlichkeiten des Softwarekonzerns MicroProse-Spectrum Holobyte zusammen. Die beiden fusionierten Firmen erläuterten der gespannten Hörerschaft ihr Konzept für die nächsten zwei Jahre auf dem deutschen Markt und stellten den Software-Giganten sowie dessen Aufbau näher vor.



Stephen Morris **Gilman Louie** **Richard Gelhaus**

Zur Rolle von MicroProse/Spectrum Holobyte auf europäischer Ebene und zur finanziellen Lage des Unternehmens äußerten sich Stephen Morris, Managing Projector von MicroProse Europe, und Richard Gelhaus, Senior Vice President of Finance and Operations von Spectrum Holobyte. So war zu erfahren, daß die Hälfte der von M/SH in Europa verkauften Produkte in Deutschland abgesetzt wurden, laut den Worten von M/SH einer der Hauptgründe für den Konzern, den deutschen Markt in Zukunft noch intensiver in das Marketingkonzept einzubinden. Als Konsequenz daraus werden zwei der nächsten A-Class-Titel (Star Trek - The Next Generation, Colonization) zur gleichen Zeit wie in den USA auch in Deutschland veröffentlicht. M/SH legte ebenso dar, daß 20% des Firmen-Umsatzes in den Vereinigten Staaten von in Europa entwickelten Programmen erzielt werden. So ist es auch nicht verwunderlich, daß M/SH den größten europäischen Vertrieb einer amerikanischen Firma innehat. Zur finanziellen Lage, insbesondere der Aktien, wurde auch einiges erläutert. Der Umsatz des Unternehmens sei im letzten Jahr um 20 Millionen Dollar nach oben geschnellt, der Wert der im Umlauf befindlichen Aktien stieg von 2 auf 23 Millionen Dollar. Zu den Hauptbesitzern eben dieser Aktien zählen namhafte Firmen wie AT&T, Domark, Paramount Pictures, von denen MicroProse die Rechte für Star Trek erhielt, u.v.a.. Die Produktpalette der kommenden 24 Monate wird sich zu 78% auf PC und PC-CD-ROM konzentrieren, 22% kommen den Konsolen zugute, 27 Titel sind in den nächsten Jahren geplant. Der wichtigste Aspekt bei der Entwicklung kommender Top-Titel sei, so Gilman G. Louie, Chief Technical Officer von Spectrum Holobyte und Mitentwickler von Falcon 3.0, die Integrierung von Mehr-Spieler-Modi - nicht per Modem, sondern per „Virtual Community". Dies ist eine Zukunftsvision von Gilman G. Louie, nach der viele vernetzte Spieler weltweit gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen - zur Zeit sicherlich noch starke Zukunftsmusik, aber doch eine interessante Alternative zum Ein-Spieler-Prinzip heutiger Produkte. Alles in allem dürfen Sie sich auf jeden Fall auf die nächsten zwei Jahre mit MicroProse/Spectrum Holobyte freuen. Für die freundliche Unterstützung auch von Uwe Fürstenberg möchte ich mich noch einmal herzlich bedanken.

Julian Ossent ■



Gilman Louie, einer der Entwickler von Falcon 3.0, und Frank Michaelis von MicroProse hielten sehr interessante Vorträge.

Wing Commander 3

Millionenprojekt



Origin ist bekannt für drei Dinge: Erstklassige Produkte, verspätete Veröffentlichungen und Spiele mit Hardwareanforderungen, die jeden Gamer zur Verzweiflung bringen. Jetzt kommt noch ein viertes hinzu: Das teuerste Computerspiel, das jemals produziert wurde. Kostenpunkt zwischen 3 und 4 Millionen Dollar. Unser US-Korrespondent Markus Krichel berichtet exklusiv für PC Games von den Dreharbeiten zu Wing Commander 3.

Bei Origin wird geklotzt, nicht gekleckert. Die texanischen Entwickler um Richard Garriott und Chris Roberts haben schon immer allergrößten Wert auf den höchstmöglichen technologischen Standard gelegt und nie finanzielle Risiken gescheut. Doch im Zeitalter des interaktiven Films wird die Meßlatte für das Budget noch höher angelegt - im Falle von Wing Commander 3 ungefähr 3,5 Millionen Dollar hoch. Allein die Dreharbeiten für die Filmsequenzen nehmen sechs Wochen in Anspruch. Über 60 Minuten Film werden auf dem endgültigen Produkt zu sehen sein. Die Filmcrew besteht aus über 50 Personen. Die Gagen für die Schauspieler dürften auch nicht gerade niedrig ausfallen. Denn auch hier wartet man mit großen Namen auf. Mark Hamill (Krieg der Sterne), Jason Bernard (No Way Out, War Games, Cagney and Lacey) und Tom Wilson (Zurück in die Zukunft) kämpfen auf der Seite der Terraner. Ihre Widersacher, die Kilrathi, werden unter anderem von Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) und Malcolm Macdowell (Uhrwerk Orange, Blue Thunder) dargestellt.
Trotz dieser geballten Starpower gilt zuallererst die Devise: Auf das Spiel kommt es an! Bevor wir uns ausgiebig dem Hollywood-Aspekt widmen, wenden wir uns daher zuerst dem Spiel zu.

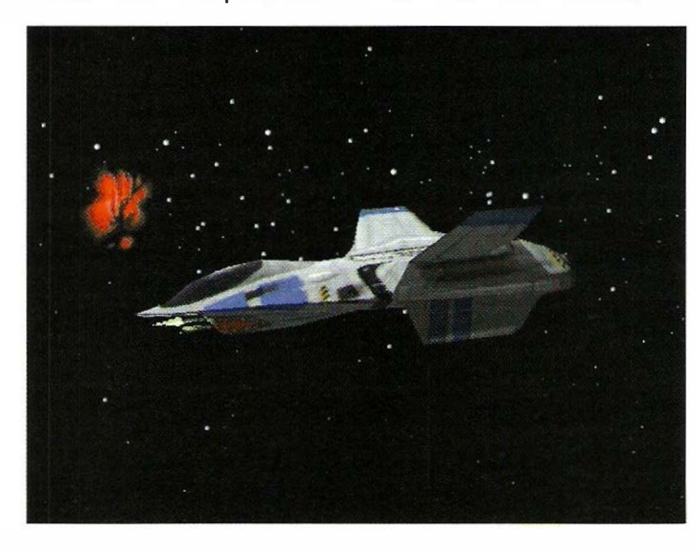
The Heart of the Tiger

Die Story beginnt im Jahre 2654, zwei Jahre nach Wing Commander 2. Nach der Tigers Claw wurde auch das terranische Schlachtschiff Concordia von der Kilrathi-Flotte zerstört. Ein schwerer Verlust für die Konföderation. Blair, der Spieler/Charakter und sein Gefährte Paladin haben den Angriff überlebt und werden auf ein älteres Schiff, die T.C.S. Victory versetzt, die tief in kilrathischem Gebiet operiert. Verglichen mit der Concordia ist die Victory ein Schrotthaufen, der hauptsächlich vom Rost und dem guten Willen seiner Besatzung zusammengehalten wird.



Wing Commander 3 wird komplett über eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten verfügen. Schneller Rechner? Ehrensache!

Gerade in seinem neuen Einsatzgebiet angekommen, erfährt Blair eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute ist, daß sein alter Kampfgefährte, der Kilrathi Hobbes, der stellvertretende Kommandant der T.C.S. Victory ist. Hobbes hat auf eigenen Wunsch nur noch beratende Funktion und fliegt selbst nicht mehr. Außerdem will ihn sowieso keiner als Wingman haben. Die schlechte Nachricht ist, daß der Sternenzerstörer Behemouth auf dem Weg nach Kilra zerstört wurde. Man vermutet Verrat, und Hobbes ist der Hauptverdächtige. Doch noch ist nicht alles verloren. Die terranischen Konföderierten haben noch ein letztes Eisen im Feuer: eine Superbombe mit genug Durchschlagskraft, um Kilra endgültig auszuradieren. In über 50 Missionen muß der Weg für die Wunderwaffe freigemacht werden. Hierzu stehen dem Spieler fünf verschiedene Schiffe zur Verfügung.
Wie immer gibt es jede Menge Gelegenheit zur Konversation mit den Kollegen auf der Concordia, diesmal jedoch nicht mehr animiert, sondern in der Form von Filmszenen.



Die Story ist interaktiv, d. h. das Benehmen gegenüber den Kameraden und Kameradinnen bestimmt deren Reaktionen. Wählt man z. B. auf eine Frage oder einen Kommentar eine zickige Antwort, steht oder fällt die Stimmung der Mitstreiter und deren Moral entsprechend. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß in WC 3 gleich drei attraktive Damen unserem Helden an die Wäsche wollen. Abhängig vom persönlichen Geschmack kann Blair daher zwischen drei verschiedenen Freundinnen wählen. Oder gar keiner, falls er der Ansicht ist, daß eine zu persönliche Beziehung dem militärischen Auftrag schaden würde. Der Erfolg einzelner Missionen beeinflußt den Ablauf zukünftiger Angriffe. Wenn ein Pilot getötet wird, muß dessen Job von den verbleibenden Kumpels mitübernommen werden und die Missionen werden schwieriger. Die Story ist gut konzipiert und voller Überraschungen. Unerwartete Wendungen und unerklärliche Ereignisse überschlagen sich. Gibt es einen Spion auf der Concordia? Warum benimmt sich Hobbes so merkwürdig?

Richtigstellung

An dieser Stelle muß ich mich bei allen Lesern für die Verwirrung, die ich gestiftet habe, entschuldigen. In der PC Games 07/94 stand nämlich, daß Wing Commander 3 den Titel Armada trägt. Dies ist natürlich falsch. Wing Commander: Armada ist ein eigenständiges Produkt, wie Privateer es war. Wenn Sie diesen Bericht lesen, wird Armada wahrscheinlich schon auf dem deutschen Markt erhältlich sein.
Eigentlich ist das ja auch alles Oliver Mennes Schuld. Jawohl! Das war nämlich so: Ungefähr 'ne knappe Stunde vor Redaktionsschluß ruft der Kerl doch ganz aufgeregt an und stammelt: „MARKUS!!! Wing Commander 3...Mark Hamill! Info - SOFORT. Arrghh! - Klick."... Meine Frau war wirklich sehr verwirrt. Bedenken Sie, daß es hier gerade mal 6 Uhr morgens und ich in Kalifornien war. Glücklicherweise sind Journalistenfrauen fixe Mädels. Sofort rief sie mich an: „Hey...einer deiner verrückten Freunde hat gerade angerufen. Der wollte irgendwas über Dinkelacker und einen Hammel wissen."
Tja, lieber Leser, und so kam es, daß ich in der ganzen Aufregung das ebenfalls brandneue Wing Commander: Armada irrtümlich mit Wing Commander 3: The Heart of the Tiger verwechselte. Und, gewissermaßen als Wiedergutmachung, verspreche ich Ihnen bereits jetzt eine ausführliche Review von Wing Commander: Armada in der nächsten Ausgabe.



Kampfstern Galaktika läßt grüßen! Der Start eines Raumjägers.

The Heart of the Pentium?

Die Kampfszenen finden erstmals vor verschiedenen Hintergründen statt und nicht nur im gleichbleibenden Schwarz des Weltalls. In manchen Missionen werden Bodenziele attackiert oder Schlachtschiffe, die so gigantisch sind, daß sie nur vernichtet werden können, indem man in sie hineinfliegt und deren Waffensysteme von innen zerstört. Das Ganze findet in SuperVGA statt, d. h. Background, Schiffe, Objekte verfügen über die hohe Auflösung - egal ob statisch oder in Bewegung. Ein von Origin entwickeltes Kompressionsverfahren sorgt dafür, daß alles mit ruckelfreien 20 Bildern pro Sekunde abläuft. Zumindest auf einem 486DX2/66-Rechner oder Pentium mit Double Speed-CD-ROM-Laufwerk. Benutzer eines weniger potenten Systems können jederzeit auf VGA umschalten, um die Ablaufgeschwindigkeit zu erhöhen. Am bewährten Interface hat sich nicht viel verändert, auch das Kommunikationssystem zur Verständigung mit den Wingmen bleibt gleich. Allerdings wird man nun mit einem digitalen Abbild seiner Waffenbrüder und -schwestern verwöhnt. Die Grafiken sind etwas bunter und detaillierter als bisher.
Natürlich darf der Simulator auch in Heart of the Tiger nicht fehlen. Unermüdlich generiert er neue Trainingsmissionen zur Vorbereitung auf den Ernstfall. Der künstliche Intelligenzquotient der Piloten hat sich im Vergleich zu WC 1 und 2 beträchtlich erhöht. Dies hängt natürlich von verschiedenen Faktoren, wie z. B. der Persönlichkeit des Wingman, ab. Nach wie vor will keiner mit Maniac fliegen.

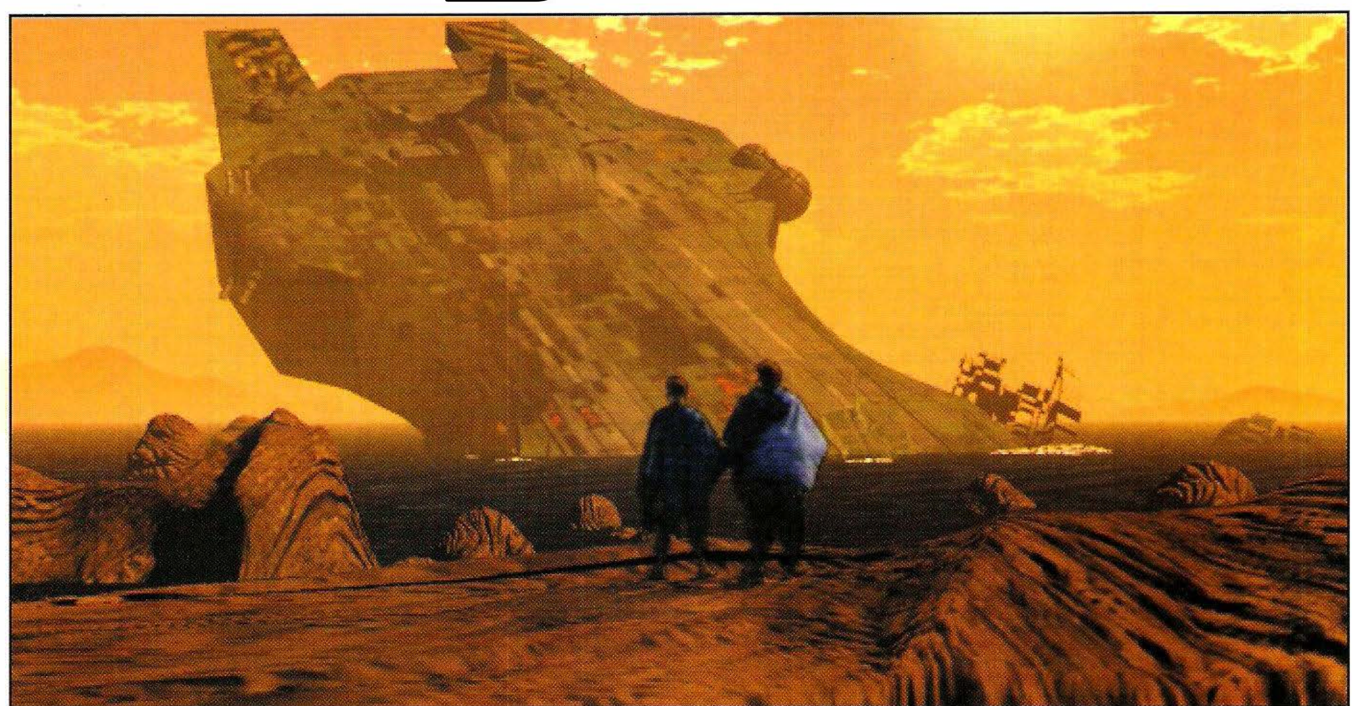
Das Gute bleibt...

In Wing Commander 3: Heart of the Tiger hat sich hinsichtlich des Spielablaufs im Vergleich zu seinen Vorgängern nicht viel verändert. Alles ist etwas größer, bunter und schneller geworden. Verschiedene neue Optionen, wie z. B. der Wechsel von der Cockpit-Ansicht zu einem „instrumentfreien" Blick ins Weltall, stellen ebenfalls eine Verbesserung dar. Origin hat hier sicherlich ganz im Sinne seiner Fans gehandelt. Im Gegensatz zum Super-Mario-Avatar aus Ultima VIII - Pagan bleibt das gewohnte Wing Commander-Feeling erhalten; die vorgenommenen grafischen Verbesserungen erhöhen den Spielspaß zusätzlich. Wie sich die Filmsequenzen auswirken, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Richard Garriott und Chris Roberts gaben beide ihr Pfadfinderehrenwort, daß Heart of the Tiger weltweit ca. fünf bis sechs Wochen vor Weihnachten veröffentlicht wird. Natürlich handelt es sich aufgrund der ungeheuren Datenmenge um ein CD-ROM-Produkt, das darüber hinaus gleich auf zwei Silberscheiben erscheinen wird. Eine Diskettenversion ist nicht geplant. Seien Sie also nett zu allen Familienmitgliedern, die sich zur Weihnachtszeit der Durchsicht Ihres Wunschzettels widmen. Einen Pentium mit CD-ROM-Laufwerk und 16 MB Speicher bekommen nämlich nur die bravsten Ace-Piloten.

Wing Commander 3

Kilrathis in Hollywood



Hayvenhurst Studio in Hollywood präsentiert sich im traditionellen Wildwest-Look. Verwittertes Holz, hölzerne Wagenräder und Wüstensand lassen darauf schließen, daß jeden Moment ein Revolverheld um die Ecke biegt. Stattdessen läuft einem ein Kilrathi mit einer Laserpistole über den Weg. Billy the Cat statt Billy the Kid. Kein Wunder: Hier finden die Dreharbeiten zu Wing Commander 3: The Heart of the Tiger statt!

Auf der Soundstage im Inneren des Hayvenhurst Studios geht es locker zu. Das Rotlicht ist aus, die Szene wird gerade umgebaut, die Schauspieler reißen Witze. Auf dem Set rennen Mitglieder einer MTV-Fernsehcrew herum, die ein Special für ihre Kinosendung Flix drehen. Jason Bernard, der farbige Schauspieler, der die Rolle des Commander Eisen spielt, macht gerade einen Jungfuchs zur Schnecke: „Hey, halt Dich gerade. Du läufst rum wie ein Mehlsack!" Der Jungfuchs ist Tom Wilson, besser bekannt als Biff aus Zurück in die Zukunft. Unbeeindruckt gibt er zurück: „Klar. Aber nur, wenn Du den Bauch einziehst, Alter!" Genau die Antwort, die man von Maniac erwarten würde. Und genau den spielt er auch in Heart of the Tiger.

Das Millionenspiel

Ein ganz normaler Drehtag in Hollywood? Absolut nicht - zumindest nicht für Computerspiel-Enthusiasten. Hier werden gerade die Filmaufnahmen zu Wing Commander 3: The Heart of the Tiger, dem teuersten Computerspiel aller Zeiten, produziert. Origin hat sich wieder einmal zum Ziel gesetzt, alle Rekorde zu brechen, einschließlich den für das teuerste Computerspiel der Welt. Zwischen 3,5 und 4 Millionen Dollar wird das fertige Werk verschlingen. Insgesamt arbeiten ca. 100 Experten an diesem Spiel, darunter die 50-köpfige Filmcrew, mehr als 20 Schauspieler plus Origins Wing Commander 3 Design Team. Programmierer und Filmcrew arbeiten Hand in Hand.

Ein Zeichen der Zeit - was sich hier abspielt, ist zweifelsohne die Zukunft des Computerspiels.
Regisseur Chris Roberts, Designer und Erfinder des Wing Commander Universums, läßt sich das Script und die Storyboards für die nächste Szene bringen. Nach fünf Minuten heißt es: „Ruhe. Probe für die nächste Szene." Mark Hamill und Jason Bernard nehmen ihre Plätze ein und spielen die Szene durch. Commander Blair (Hamill) ist gerade von einer Mission zurückgekehrt, bei der er seinen Wingman Vaquero (Julian Reyes) verloren hat. Captain Eisen (Bernard) leert den Spind des toten Piloten aus, um dessen Besitztümer an die Hinterbliebenen zu schicken. Blair ist am Boden zerstört und muß sich zu allem Überfluß noch eine Standpauke von Eisen anhören. Die Probe läuft gut, Regisseur Roberts ist zufrieden.

Lights, Camera, Action!

Das Rotlicht wird eingeschaltet. Sofort herrscht am Set Totenstille. Wer jetzt einen Piep von sich gibt, hat nichts zu lachen. Die Klappe fährt ins Bild..."







An diesen Storyboards orientieren sich die Schauspieler.



Im Studio werden fast alle Szenen vor einer sog. Blue Box gedreht (oben); Die Schöne und das Biest. Jennifer Macdonald und ein Kilrathi (rechts).



And..Action!" Hamill und Bernard spielen die Szene geradezu perfekt. „Cut!" Dem Produktionsleiter ist aufgefallen, daß beim Ausleeren des Spinds ein Gegenstand auf den Boden gefallen ist. Die Szene muß wiederholt werden. Das Rotlicht geht aus. Sofort herrscht überall wieder geschäftiges Treiben. Die Schauspieler werden nachgeschminkt, Chris Roberts erklärt ihnen, was schiefging. Die Klappe fällt für die zweite Aufnahme. Diesmal klappt alles wie am Schnürchen. Die Szene ist im Kasten, Chris ist sichtlich zufrieden. Überhaupt scheint er sich in seinem Element zu befinden. Selten habe ich den sonst eher zugeknöpften Engländer so locker erlebt. „Filme machen, war schon immer mein Traum", sagt er, „ich habe hier einen Mordsspaß. Schon bei den ersten beiden Wing Commander-Spielen, habe ich versucht, so cinematisch wie möglich zu sein, aber die Technologie hat halt gefehlt. Wir konnten keine realen Charaktere oder Filmszenen einbauen. Das Ganze war halt nicht mehr als ein Zeichentrickfilm. CD-ROM gibt uns viel bessere Möglichkeiten."

Virtual Sets

Die Sets für die Szenen in The Heart of the Tiger sind ein perfektes Beispiel für das Zusammenspiel von Film und Computergrafik. Reale Gegenstände, wie die Spinde und Betten im Schlafraum der Piloten, werden mit Grafikelementen zusätzlich aufgepeppt. Weitere Szenen werden komplett vor einer grünen Wand gedreht. Der traditionelle „Blue-Screen" funktioniert hier nicht, weil die Pilotenanzüge der Konföderationspiloten blau sind. Die digitale Szenerie wird von den Origin-Grafikern erstellt, der grüne Hintergrund wird ausgeblendet und die Computergrafiken werden in die Szene eingesetzt. Ein Beispiel finden Sie auf die-

Die Kostüme wurden mit viel Liebe zum Detail angefertigt (rechts). Neben einem Kilrathi wirkt sogar Markus Krichel wie ein Hänfling (naja, so groß ist er eigentlich auch gar nicht!)



ser Seite. Die Szene zeigt die abgestürzte T.C.S. (Terran Confederate Spaceship) Concordia mit Blair und Paladin (John Rhys-Davis) im Vordergrund. Die beiden brauchten hier eine lebhafte Phantasie, denn sie sahen lediglich die bereits beschriebene leere, grüne Wand vor sich. Um Ihnen zumindest einen Anhaltspunkt zu geben, wurde die Szene vorher auf Storyboards (Bleistiftzeichnungen) skizziert.

Jede Menge Starpower

Origin setzt auch hier wieder neue Maßstäbe in allen Belangen. Selbst kleinere Rollen wurden mit erfahrenen, bekannten Schauspielern besetzt. Manche Namen werden dem deutschen Spielefan vielleicht auf den ersten Blick nicht bekannt sein. Bei näherem Hinsehen stellt sich jedoch der gewünschte Aha-Effekt ein. John Rhys-Davis (Paladin) spielte beispielsweise den spanischen Kapitän in der TV-Serie Shogun. Ginger Lynn Allen (Rachel) machte in Young Guns 2 ihr „seriöses" Kinodebut. Falls Ihnen der Name dieser Dame doch bekannt vorkommt: Schämen Sie sich. Mrs Allens Karriere begann in Filmen, die hierzulande in neutraler Verpackung von einer gewissen Frau Uhse aus Flensburg verschickt werden. Auch die Kilrathi kommen in der Besetzungsliste nicht zu kurz. Malcolm Macdowell (Caligula, Uhrwerk Orange) leiht General Tolwyn seine Charakterstimme und Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) spricht für Hobbes, den Kilrathi, der auf der Seite der Konföderation kämpft. Natürlich schwitzen in den Kilrathi-Kostümen nicht MacDowell und Curry.

Diesen Job teilen sich mehrere Stuntmen. Der gesamte Anzug wiegt ca. 80 Kilo und wird bei längeren Szenen über ein speziell entwickeltes Ventilationssystem belüftet. Mund- und Augenbewegungen werden via Fernbedienung von einem Techniker geregelt. Außerdem wurden in manchen Szenen ferngesteuerte Puppen eingesetzt - eine bewährte Filmtechnik, die unter dem Namen Animatronics bekannt ist.
Eine deutsche, synchronisierte Fassung wird es leider nicht geben. Stattdessen hat man sich für Untertitel entschieden. Dies verkürzt die Produktionszeit, und nur so konnte man die gleichzeitige, weltweite Veröffentlichung gewährleisten.

Weihnachtsüberraschung

Wie bereits erwähnt, ist die weltweite Veröffentlichung für Wing Commander 3 für Weihnachten dieses Jahres versprochen. Nun sind wir ja von Origin bereits daran gewöhnt, daß Verspätungen von bis zu einem Jahr nichts Außergewöhnliches sind. Das wird jedoch hier nicht der Fall sein, verspricht Origin-Boss Richard Garriott: „Bevor wir mit den Dreharbeiten beginnen konnten, mußte die Game Engine stehen und die meisten Grafiken, insbesondere die Schiffe und Hintergründe, bereits fertig sein. Außerdem muß das Spiel zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen, da wir sonst eine Menge Geld verlieren."



Wenn die Videofilme in dieser Qualität ins Spiel eingebaut werden, kann Origin neue Maßstäbe setzen.

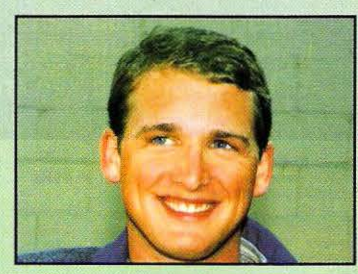
Wing Commander - Meet the Cast



Nicht alle Stars waren während der Dreharbeiten anwesend. Malcolm Macdowell und Tim Curry wurden nur als Synchronstimmen für die Kilrathi angeheuert. John Rhys-Davis (Paladin) und Ginger Lynn Allen hatten ihre Szenen bereits abgedreht. Nachfolgend finden Sie die Schauspieler, die sich am Drehort aufhielten.



Callsign: Maniac
Darsteller: Tom Wilson
Filme: Zurück in die Zukunft



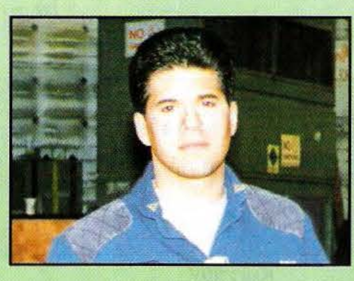
Callsign: Flash
Darsteller: Joshua Lucas
Filme: Alive



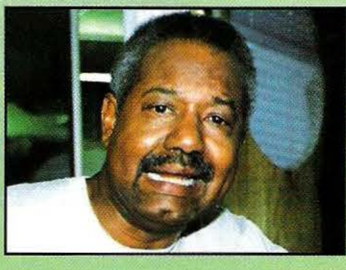
Callsign: Falcon
Darstellerin: B. J.
Filme: mehrere TV-Rollen



Callsign: Flint
Darstellerin: Jennifer MacDonald
Filme: Terminal Force, T4, mehrere TV-Rollen



Callsign: Commander Eisen
Darsteller: Jason Bernard
Filme: War Games
No Way Out



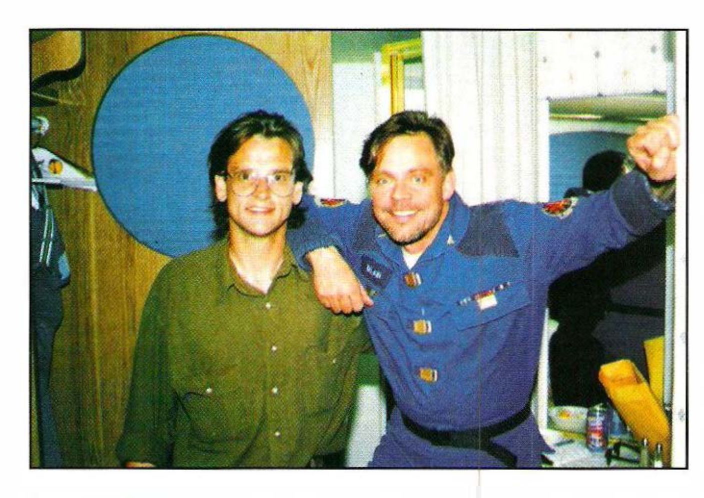
Callsign: Vaquero
Darsteller: Julian Reyes
Filme: No Way Out
Die Hard 2



Callsign: Blair
Darsteller: Mark Hamill
Filme: Krieg der Sterne
The Guyver

Wing Commander 3

Luke Skywalker versus Kilrathis



Mit der Verpflichtung von Mark Hamill für die Rolle des Christopher Blair ist Origin ein echter Glücksgriff gelungen. Wer könnte sich als Hauptdarsteller für Wing Commander 3 besser eignen als Mr. Science Fiction persönlich. Im Gespräch mit PC Games-Korrespondent Markus Krichel steht Mark Hamill Rede und Antwort.

PC Games: Beschreibe bitte die grundlegenden Unterschiede zwischen den Dreharbeiten zu Wing Commander 3 und einem „normalen" Film.

Mark Hamill: *Der Hauptunterschied liegt in den alternativen Handlungsabläufen. Eine bestimmte Szene wird auf mehrere verschiedene Arten gedreht. Einmal ist alles in Butter, beim zweiten Mal bin ich verärgert, beim dritten Mal traurig und beim vierten Mal wütend, usw. Dieser emotionale Umschwung von einer Szene zur nächsten macht es für diese Art von Arbeit für den Schauspieler besonders schwierig.*

PC Games: Hattest Du Zweifel, ob interaktiver Film das richtige Medium für Dich ist?

Mark Hamill: *Eigentlich schon. Einerseits fand ich es eine echte Herausforderung, andererseits hatte ich Angst, es zu versieben. Ich war in regelrechter Panik, daß ich mich vor der Crew blamieren könnte. Traditionelle Methoden funktionieren einfach nicht im interaktiven Film. Ich kann z. B. eine Szene mit einer Schauspielerin haben und weiß nicht mal, ob sie oder eine andere meine Freundin ist. Genauso habe ich das auch Chris Roberts gesagt. Der hatte mehr Vertrauen in mich als ich selber.*

PC Games: Bereust Du Deinen Entschluß?

Mark Hamill: *Absolut nicht. Dieser Art von Film gehört die Zukunft. Irgendwie fühle ich mich wie ein Pionier. Die Film- und Spieleindustrie lebt von neuen Ideen, und ich bin stolz darauf, bei diesem Konzept von Anfang an dabei gewesen zu sein. Ich würde es fast mit dem Übergang vom Stumm- zum Tonfilm vergleichen.*

PC Games: Spielst Du eigentlich zu Hause Computerspiele?

Mark Hamill: *Ja! Ich spiele so ziemlich alles. Außer Computerspielen mag ich auch Rätsel und Puzzles. Meine Rolle ist sogar mit einem Puzzle zu vergleichen. Mit jeder neuen Szene wird ein neues Stück eingefügt, das die Story vervollständigt.*

PC Games: Wie beurteilst Du Chris Roberts als Regisseur?

Mark Hamill: *Chris ist fantastisch. Ich wünschte, alle Regisseure wären wie er. Er ist geduldig, hört zu und hilft, wo er kann. Außerdem ist er der Erfinder des Wing Commander-Universums, und er weiß daher genau, wie die Atmosphäre sein muß. Kaum zu glauben, daß dies seine erste Regiearbeit ist. Chris hat definitiv eine Zukunft im Filmgeschäft.*

PC Games: Könntest Du Dir einen Wing Commander-Film vorstellen?

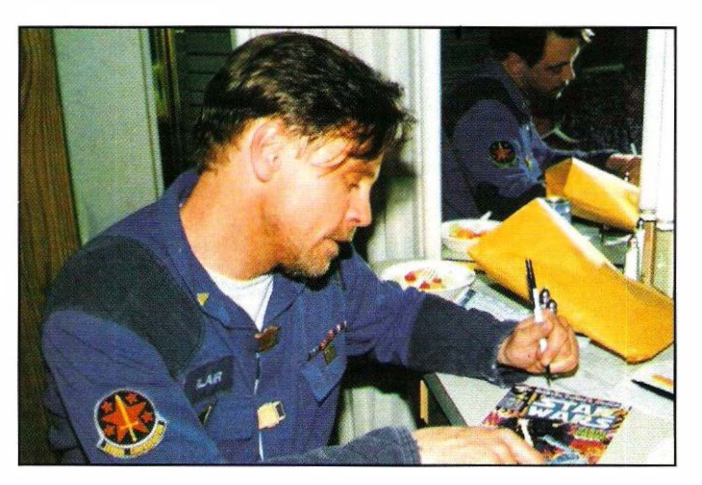
Mark Hamill: *Absolut. Ich hoffe, daß es einen Film geben wird und ich würde auch wieder die Rolle übernehmen.*

PC Games: Kein Mark Hamill-Interview ohne Star Wars. Wirst Du im nächsten Teil, der 1997 in die Kinos kommt, mitwirken?

Mark Hamill: *Nicht, daß ich wüßte. Irgendein Filmmagazin hatte geschrieben, daß ich Luke Skywalkers Vater spielen würde, und dieses Gerücht hält sich hartnäckig in der Luft. George Lucas hat sich bis jetzt nicht bei mir gemeldet.*

PC Games: Vielen Dank für dieses Gespräch und viel Erfolg in der Zukunft.

Mark Hamill: *Machtvollen Dank!*



Forte VFX1

Virtual Reality is Here!

Obwohl man schon seit zwei Jahren pausenlos davon redet, ist es noch keinem Hersteller gelungen, einen funktionierenden VR-Helm auf den Markt zu bringen.

Von Markus Krichel

Konsolenhersteller Sega hat sein Projekt VR zwischenzeitlich zum x-ten Mal verschoben, das einzige andere kommerzielle Produkt, der Virtumaxx Stuntmaster, stellte sich als völlig unzureichend heraus. Nun scheint es endlich soweit zu sein: Forte Technologies stellte auf der Computer Game Developers Conference das VR-System VFX1 vor. Das HMS (Head Mounted System) wird im August dieses Jahres auf den Markt kommen.

Allzuviel habe ich wirklich nicht vom VFX1 erwartet. Sämtliche VR-Systeme, die ich bisher getestet hatte, waren entweder eine Enttäuschung in technischer Hinsicht oder absolut unerschwinglich.

Die erste positive Überraschung des VFX1 erlebte ich bereits beim Aufsetzen des Helms. Er liegt bequem am Kopf an und ist erfreulich leicht. Als Testspiel habe ich mir XXXX ausgesucht, das sich wegen seiner Perspektive sehr gut zum Testen von VR-Umgebungen eignet. Der Joystick trägt den Namen „Cyberbat" und liegt ebenfalls gut in der Hand. Der Name Cyberbat (Cyber-Fledermaus) ist ausgezeichnet gewählt, da es sich doch im Prinzip um eine schwebende Maus handelt. Die Tasten sind einfach erreichbar und erfordern keine Fingerakrobatik.

So weit, so gut. Auf geht's zur fröhlichen Monsterhatz. Der erste visuelle Eindruck ist erstaunlich gut, wenn man bedenkt, daß XXXX zwar eine 3D-Spielumgebung hat, allerdings nicht über eine 3D-Perspektive im Sinne des räumlichen Sehens verfügt. Der Sound ist beeindruckend, insbesondere die Bässe kommen erstaunlich gut durch. Langsam bewege ich die Hand, die die



Cyberbat hält, nach unten, und schon bewege ich mich vorwärts. Die Hand geht nach oben, und ohne merkliche Unterbrechung trete ich den Rückzug an. Die Steuerung arbeitet ausgezeichnet.
Als nächstes teste ich das Head-Tracking. Kurzer Blick nach rechts, und das Bild bewegt sich ruckelfrei in die gewünschte Richtung. Blick nach oben und unten - jawohl, da ist die Decke, und auch der Boden befindet sich dort, wo er hingehört. Das wird ja immer besser. Zeit, ein paar Bösewichte umzulegen.
Nach ein paar Sekunden Eingewöhnungszeit kommen die erforderlichen Bewegungen bereits automatisch. Nun kommt auch der holographische Sound zum Tragen. Von links höre ich ein Monster herankommen. Sofort wirble ich meinen Körper (inklusive Helm) zur Seite, richte via Cyberbat die Waffe auf meinen Widersacher und KABOOOOM - schon gibt's Monstermatsch. Hoppla, da kommt mir einer zu nahe! Ein kurzes Hochziehen der Cyberbat, und schon bin ich aus der Gefahrenzone. So ihr Burschen - jetzt sollt ihr mich mal kennenlernen. Auf geht's in den nächsten Level. Nimm das und das und...Wow - so intensiv habe ich noch kein Spiel erlebt...
Plötzlich fühle ich eine Hand auf meiner Schulter. Na sowas...Realität ist eine Sache, aber das ist ja echt zuviel. Instinktiv drehe ich mich um und höre das Monster sagen: "Entschuldigen Sie vielmals, aber Sie haben den VFX1 jetzt schon seit 30 Minuten in Beschlag und es sind noch andere Leute hier, die das System gerne testen würden..."

Kollege Markus Krichel wollte aus der virtuellen Welt gar nicht mehr aussteigen.

Das Head Mounted System von Forte war eine der Hauptattraktionen auf der Game Developers Conference.



Nicht zuviel versprochen

VFX1 ist das erste VR-System, das wirklich hält, was es verspricht. Nach einer 12-monatigen Test-Odyssee habe ich endlich ein System gefunden, das erschwinglich ist und ein echtes Virtual Reality-Feeling vermittelt. Den Ingenieuren von Forte muß man gratulieren. Der Preis von 1000 Dollar mag zwar etwas hoch erscheinen, ist aber gerechtfertigt. Das wird sich ohnehin schnell ändern. Die ersten Soundkarten und CD-ROM-Laufwerke kosteten bei ihrer Markteinführung auch knapp unter 1000 Dollar und gehören heute zum Standard. Der Forte VFX1 hat sich rundherum die Note „sehr gut" verdient.

Interview mit Pete Matthews

Pete Matthews von Forte Technologies erzählt im folgenden Interview alles Wissenswerte über dieses Produkt.

PC Games: *Ihr nennt Euer System HMS, Head Mounted System, und nicht HMD, Head Mounted Display. Worin liegt der Unterschied?*
Pete Matthews: Unser HMS ist ein komplettes System und nicht nur ein Helm mit einem Bildschirm. Der VFX1 hat zwei LCD-Farbbildschirme, ein Head-Trackingsystem für drei Achsen, HiFi-Stereokopfhörer mit 3D-Sound und einen speziell angefertigten Joystick. Das System paßt sich dem Kopf genau an und kann bequem für längere Zeit getragen werden.

PC Games: *Gibt es irgendwelche besonderen Systemanforderungen?*
Pete Matthews: Das System kann an jeden Standard-PC angeschlossen werden.

PC Games: *Für welche Spiele eignet sich der VFX 1 besonders?*
Pete Matthews: Er funktioniert fantastisch mit Flugsimulatoren und XXXX-ähnlichen Spielen, wie z. B. Origins System Shock und anderen Games, die diese Perspektive benutzen. Interplay möchte z. B. ein Spiel speziell für den Gebrauch mit VFX 1 entwickeln. LucasArts, Psygnosis und MicroProse haben ähnliche Pläne. Grundsätzlich kann aber jedes Spiel damit gespielt werden.

PC Games: *Es wurde bereits erwähnt, daß das System ein Trackingsystem für drei Achsen hat. Könntest Du das etwas näher erläutern?*
Pete Matthews: Gerne. Das Tracking-System verfügt über eine Rundumansicht von 360 Grad. Die Blickwinkel nach oben oder unten betragen 70 Grad.

PC Games: *Das System hat seinen eigenen Joystick. Welche Funktionen erfüllt er?*
Pete Matthews: Wir haben dem Joystick den Namen „Cyberbat" gegeben. Es handelt sich um eine Zwei-Achsen-Einheit, die in etwa wie ein Joystick funktioniert und über programmierbare Tasten verfügt. Die Funktionen lassen sich so bei einem Spiel aus der Personenperspektive besser verteilen. Der Helm dient als Auge, d. h. man kann nach oben, unten und zur Seite schauen und mit Cyberbat kann man vorwärts oder rückwärts gehen, schießen oder Funktionen anwählen.

PC Games: *Noch ein Wort über den Sound?*
Pete Matthews: Das System verfügt über Stereo-3D-Sound, d. h. holographischen Sound, und funktioniert mit allen handelsüblichen Soundkarten. Holographischer Sound ist sehr realistisch, da man den Gegner kommen hört, wenn er noch etwas weiter weg ist. Wir werden wahrscheinlich auch noch ein Mikrophon einbauen, damit man sich bei Spielen mit Multi-Player-Funktion oder Modem-Play auch untereinander verständigen kann.

PC Games: *Wann und zu welchem Preis wird das Gerät in Deutschland erhältlich sein?*
Pete Matthews: Hoffentlich zur selben Zeit wie in den Staaten, also im August, wenn alles klappt. Der US-Preis wird ca. 1000 Dollar betragen, ein Preis für Deutschland steht noch nicht fest. Man könnte mal mit 2000 DM rechnen.

PC Games: *Vielen Dank für dieses Gespräch.*

Bundesliga Manager Hattrick

Tabellenfü

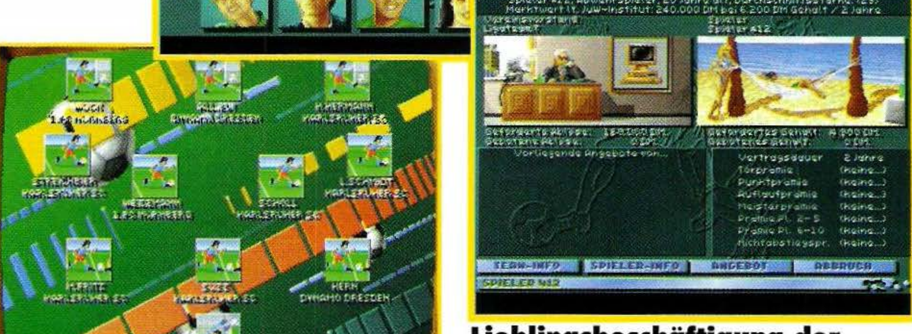
September 1991 brach für fußballinteressierte Hobbymanager eine neue Ära an. Software 2000 übertraf mit dem Bundesliga Manager Professional alle Erwartungen und erzielte sowohl mit der Amiga- als auch mit der PC-Version rekordverdächtige Verkaufszahlen.

Über 280.000 Exemplare wechselten bis heute den Besitzer, was eigentlich schon mehr als genug über die hervorragende Qualität dieses mittlerweile betagten Spiels aussagt. Jeder noch so vielversprechenden Attacke von ebenfalls ausgezeichneten Konkurrenzprodukten hielt der Bundesliga Manager Professional eisern stand, doch jetzt - nach zweijähriger Verteidigungsschlacht um den Referenzthron - muß er sich schließlich und endlich geschlagen geben. Nur gut, daß es sich bei der neuen Nummer 1 um den direkten Nachfolger handelt...

Eines vorweg: Software 2000 hat bei dieser Produktion nicht die Brechstange angesetzt, um ohne Rücksicht auf Verluste ein vollkommen neues Spiel auf die Beine zu stellen. Vielmehr hat man versucht, das bestehende Grundprinzip weitgehend beizubehalten und vorhandene Knackpunkte aus dem Weg zu räumen. Hier konnte Software 2000 auf einen schier unerschöpflichen Fundus an Käuferzuschriften zurückgreifen; in den letzten zwei Jahren trafen 70.000 Anregungen in Eutin ein, von denen ein gewaltiger Prozentsatz ausgewertet wurde, um das Produkt so perfekt wie möglich zu machen.

Nach dem Start merkt man davon freilich noch nicht allzu viel. Bis zu vier Spieler können sich beim Kampf um die Meisterschaft beteiligen, fünf verschiedene Ligen und zehn Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Neu ist hingegen, daß man sich vom Computer durch das Spiel führen lassen kann. Auch diese Option ist in drei Stufen verfügbar, so daß der blutige Anfänger sofort einsteigen und der fortgeschrittene Manager auch ohne jegliche Unterstützung spielen kann. Anschließend tritt der erste Aha-Effekt ein, denn das Hauptmenü wirkt deutlich übersichtlicher, aufgeräumter und dennoch vielfältiger als beim Vorgänger. Der Clou: es lassen sich





Nach einem Spieltag werden die besten Kicker ermittelt und in der Sportschau präsentiert.

Lieblingsbeschäftigung der Kicker? Natürlich Faulenzen!





hrer

zusätzliche Fenster öffnen, in die man die momentan weniger bedeutsamen Icons verschwinden lassen kann. Außerdem können die Icons wie bei Windows so arrangiert werden, daß man die wichtigsten immer griffbereit bzw. im Blickfeld hat. Spielstärke des nächsten Gegners, Transfermarkt und Aufstellung dürften für viele wohl am interessantesten sein. Mit wenigen Mausklicks hat man das Hauptmenü den eigenen Bedürfnissen und Vorlieben angepaßt.

Transfers

Ein wichtiger Punkt bei Bundesliga Manager Hattrick ist die Existenz von ausländischen Mannschaften. Mit der englischen, holländischen, italienischen und französischen Liga sind wohl die wichtigsten in Europa völlig abgedeckt. Das ist nicht nur für die verschiedenen Europapokalwettbewerbe von besonderem Wert, sondern auch für den Transfermarkt. Hat man ein paar Millionen Überschuß, so kann man sich schon überlegen, ob man nicht vielleicht für die nächste Saison einen Dennis Bergkamp oder Ruud Gullit verpflichten möchte. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, einen Spieler von einem anderen Verein abzuwerben, doch muß man da schon eine ganze Stange Geld hinlegen. Die Handhabung des Transfermarkts ist noch einfacher und gleichzeitig realistischer geworden. In einem kleinen Menü kann man dem Computer einige Kriterien (Alter, Spielstärke, Ablösesumme) vorgeben, und anschließend erhält man eine Liste aller Spieler, die überhaupt in Frage kommen. Danach gibt man sein Angebot ab, wobei bei dem betreffenden Verein bzw. Kicker auch andere Anfragen eingehen. Nach einigen Tagen oder Wochen erhält man schließlich eine Nachricht, für welchen Verein sich der Akteur entschieden hat. Wie im richtigen Leben...

Ebenfalls sehr wichtig für die Realitätsnähe ist die Kalkulation der Einnahmen und Ausgaben. Dies geschieht immer am Anfang der Saison, und man sollte sich hüten, seine finanzielle Lage allzu optimistisch zu beurteilen. Hier kann der DFB schnell einen Riegel vorschieben und eine erneute Berechnung verlangen - sonst gibt es keine Lizenz! Natürlich kann man auf diesem Formular auch zusätzliche Einnahmen durch eine erfolgreiche Teilnahme an Pokalspielen und Hallenturnieren einkalkulieren, doch steht man dann auf sehr dünnem Boden. Apropos Hallenturnie-

Die Statistiken sind wichtig für die Beurteilung.

Das Hauptmenü



Mit satten 30 Icons kann man die Geschicke seiner Mannschaft lenken und leiten. Hier schon einmal vorab eine kleine Übersicht, die sich mit den Möglichkeiten befaßt, die Bundesliga Manager Hattrick zu bieten hat.

1 Bilanz

Am Anfang einer Saison basiert die Bilanz auf rein spekulativen Werten, so daß man die zu erwartenden Einnahmen nicht zu positiv beurteilen sollte. Dem 1. FC Nürnberg ist das zum Verhängnis geworden.



2 Neuer Spieler

Ein bis vier Spieler können den Kampf um den Meisterschafts- und die diversen anderen Titel aufnehmen. Wie beim Vorgänger kann man auch solo starten und andere Mitspieler können später einsteigen.



3 Tabellen

In allen möglichen und unmöglichen Variationen lassen sich hier die Tabellen der Bundesliga, 2. Liga, Oberliga A bzw. Oberliga B und der Landesliga auf übersichtliche Art und Weise anzeigen.



4 Ligaspiele

Als ambitionierter Trainer darf man nicht von zwölf bis mittags denken, sondern muß ständig versuchen, die zukünftigen Ereignisse möglichst exakt vorauszusehen. Dazu gehören auch die nächsten Spiele.



5 Stärken

Die Stärken der gegnerischen Mannschaften und des eigenen Teams können jetzt nach acht (!) Kriterien gefiltert werden. Auf diese Weise läßt sich leicht abschätzen, was noch verbessert werden muß.



6 Aufstellung

Bei der Aufstellung ist man nicht von vorgefertigten Schemata abhängig, sondern kann die Spieler ganz nach Belieben auf dem Spielfeld hin- und herschieben. Experimentierfreude wird meistens belohnt.



7 Erfolge

Im bezahlten Profifußball lassen sich Erfolge leicht nach Tabellenplätzen einordnen. In diesem Menüpunkt wird nichts verschleiert, und die ganze Wahrheit tritt erbarmungslos ans Tageslicht.



8 Übrige Spiele

Was im übrigen Inland und natürlich auch im Ausland geschieht, ist für den professionellen Manager nicht minder interessant, schließlich kann man auch ausländische Spieler unter Vertrag nehmen.



9 Freundschaftsspiele

Um vor der Saison die eigene Spielstärke zu testen, gibt es bei BMH die Möglichkeit, Freundschaftsspiele gegen andere Vereine auszutragen. Die grün markierten Teams haben gerade Zeit und Laune.



10 Verlegen

Vor allem in der kalten Jahreszeit kommt es oft zu Spielausfällen. Mit dieser Option kann man aber nicht nur neue Termine festlegen, es lassen sich auch Heimspiele von Samstag auf Freitag verlegen.



11 Kalender

Für eine sinnvolle Terminplanung (Vorbereitungsspiele, Qualifikationen, Weltmeisterschaft) ist ein Kalender dringend notwendig. Hier lassen sich alle Daten auf einem Blick erfassen und gegebenenfalls ändern.



12 Tabellen Halle

Das Hallen-Masters steht bei den Zuschauern hoch in der Gunst. Bei Bundesliga Manager Hattrick wurde diese Mini-Meisterschaft brillant in Szene gesetzt. Mit diesem Regelwerk geht auch der DFB zu Werke.

13 Anstoß

Diese Funktion ist schnell beschrieben: sie führt den nächsten Spieltag aus. Wenn man einmal diesen Button gedrückt hat, gibt es keinen Weg mehr zurück.

14 Toto

Spekulanten in einer tiefen finanziellen Krise können hier zu einem letzten Strohhalm greifen. Millionäre bringt das Totospielen aber meistens nicht hervor. Aber immerhin...

15 Bank

Das Geld liegt auf der Bank. Ob nun als Kredit oder als Sparguthaben, liegt allein in Ihrer Hand! Hier gibt es auch wieder die Möglichkeit, mit Aktien zu spekulieren.

16 Trainingslager

Die Qual der Wahl. Als guter Trainer möchte man natürlich nur das Beste für seine Schützlinge, doch ist das meistens rechtteuer. Außerdem müssen bestimmte Trainingsschwerpunkte festgelegt werden.



17 Training

Hat ein Spieler einen enormen Trainingsrückstand, so kann man ihm harte Sondereinheiten reindrücken. Das kann aber sehr leicht in die Hose gehen, und der Spieler liegt verletzt im Krankenhaus.



18 Transfer

Die Suche auf dem Transfermarkt wird dem Spieler stark erleichtert. Mit Hilfe verschiedener Kriterien kann der hilfsbereite Computer schon einmal eine kleine Vorauswahl zusammenstellen.



19 Taktik

Flügelspiel, Abseitsfalle, hohe oder flache Pässe und noch viel mehr kann man den Spielern bei der Taktikbesprechung eintrichtern. Das Wort „Wichtig" steht für den Einsatz der Spieler.



20 Einstellungen

Wer kann hier noch den Überblick behalten? Keine Angst, denn in der Anleitung werden alle Schalter ausführlich erklärt. So eine Optionsfülle bekommt man wirklich selten zu Gesicht.



21 Torschützenkönig

Wenn ein Verein einen Torschützenkönig hervorbringt, steigert sich natürlich sein Wert und er kann unter Umständen für eine unglaubliche Summe an einen italienischen Verein verkauft werden.



22 Werbung

Die Werbeeinnahmen haben kaum an Stellenwert eingebüßt. Sehr gut: das System wurde dem des Eishockey Managers nachempfunden, so daß man jetzt ganz genau kalkulieren kann.



23 Stadion

Wie beim Eishockey Manager kann man sein Stadion mit allerlei luxuriösem Schnickschnack ausstatten, um auf diese Weise noch wesentlich mehr Zuschauer anzulocken.



24 Statistiken

Alle vereinsinternen Statistiken können über diese Funktion abgerufen werden. Für echte Fans ein ganz besonderes Schmankerl, schließlich läßt sich so der Werdegang eines Teams nachvollziehen.



25 Umfeld

Die ärztliche Betreuung (Massage und Arztbesuche) haben maßgeblichen Einfluß auf die aktuelle erste Mannschaft. Ein weiser Manager schenkt aber auch der Jugend genügend Aufmerksamkeit.



26 Fairplay

Fair geht vor. Das gilt in besonderem Maße für den Fußball. Am Ende einer kompletten Saison wird aus diesem Grund - wie in der Bundesliga - ein Fairplay-Pokal verliehen. Schön fair bleiben!



27 Highscore

Bei diesem Menüpunkt gibt es eigentlich wenig Spektakuläres zu sehen. Lediglich die bislang erreichten Punktzahlen, die sich aus mehreren Faktoren zusammensetzen, werden angezeigt.



28 Verträge

Kosten lassen sich am leichtesten bei den Spielergehältern einsparen. Wer hier den Rotstift ansetzen möchte, kann mit den betreffenden Spielern um einen neuen, günstigeren Vertrag pokern.





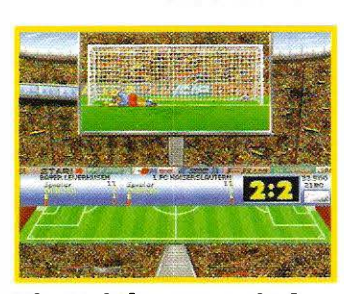
re: Software 2000 ist sogar den Schritt gegangen, das Hallen-Masters einzubinden. Es gilt das offizielle Regelwerk des DFB, so daß man sich durch vorhergehende Turniere oder durch einen der oberen Tabellenplätze qualifizieren muß. Es besteht außerdem die Möglichkeit, Nationaltrainer zu werden, wenn man seinen Job besonders gut macht. Jetzt müssen Spieler ausgewählt, Qualifikationsspiele ausgetragen und schließlich die Welt- oder Europameisterschaft überstanden werden. Mehr kann man wirklich nicht mehr in ein Computerspiel einbauen.

Ein besonderes Lob verdient die gelungene Aufstellung der Mannschaft. Jeder Spieler kann auf dem Platz herumgescheucht werden, wie es dem Trainer beliebt, indem man einfach die Figur anklickt und auf eine neue Position setzt. Außerdem verfügt jeder Kicker über verschiedene Aktionsradien: Verteidigungs- und Abspielzone, Schußentfernung und allgemeiner Aktionsbereich. Hier kann man ständig perfektionieren, schließlich verfügen alle Spieler über neun Eigenschaftswerte (Schnelligkeit, Schußstärke, Antritt). Ein guter Trainer läßt hier alle Gesichtspunkte einfließen. Das alles wäre ziemlich sinnlos, wenn man nicht auch gezielt trainieren könnte. Natürlich gibt es ein allgemeines Training, an dem alle Spieler teilnehmen müssen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, sich jeden Akteur einzeln vorzuknöpfen. Hat ein sündhaft teurer Stürmer beispielsweise einen gewaltigen Trainingsrückstand, so kann man ihm Sondereinheiten aufbrummen. Das kann aber wiederum leicht ins Auge gehen und zu schwerwiegenden Verletzungen führen...

Live dabei!

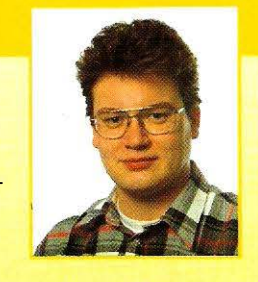
Für viele ist die Darstellung der Spiele genauso wichtig wie das Leiten eines Vereins selbst. Hier hat sich Software 2000 wirklich etwas Revolutionäres einfallen lassen. Jeder Spielzug wird während der Live-Übertragung aufgrund aller eingestellten und feststehenden Werte berechnet. Resultat: man wird einen Spielzug niemals zweimal sehen. Das hört sich gut an, hat aber auch einen Haken. Der Computer berechnet einen Angriff, sucht sich einen passenden Kommentar, der in dem oberen Display angezeigt wird, heraus und zeigt dann den Spielzug auf dem Spielfeld. Das führt zu leichten Verzögerungen, die selbst auf einem schnellen Rechner unvermeidlich sind. Als kleine Entschädigung bekommt man aber alle Torszenen noch einmal auf der großen Videoleinwand (obere Bildschirmhälfte) präsentiert - diesmal ruckelfrei!

Oliver Menne ■



Die Spielszenen sind abwechslungsreicher.

Statement



Software 2000 setzt mit Bundesliga Manager Hattrick wieder neue Maßstäbe. Die tollen Grafiken von Celal Kandemiroglu und die ausgezeichneten Musikstücke von Chris Hülsbeck lassen auf der technischen Seite keine Wünsche offen. Aber bei einem Managementspiel kommt es natürlich vor allem auf das Gameplay und die Realitätsnähe an, und gerade hier zeigt sich Bundesliga Manager Hattrick von seiner besten Seite.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- WM-Modus, Hallenturniere

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Software 2000



RANKING

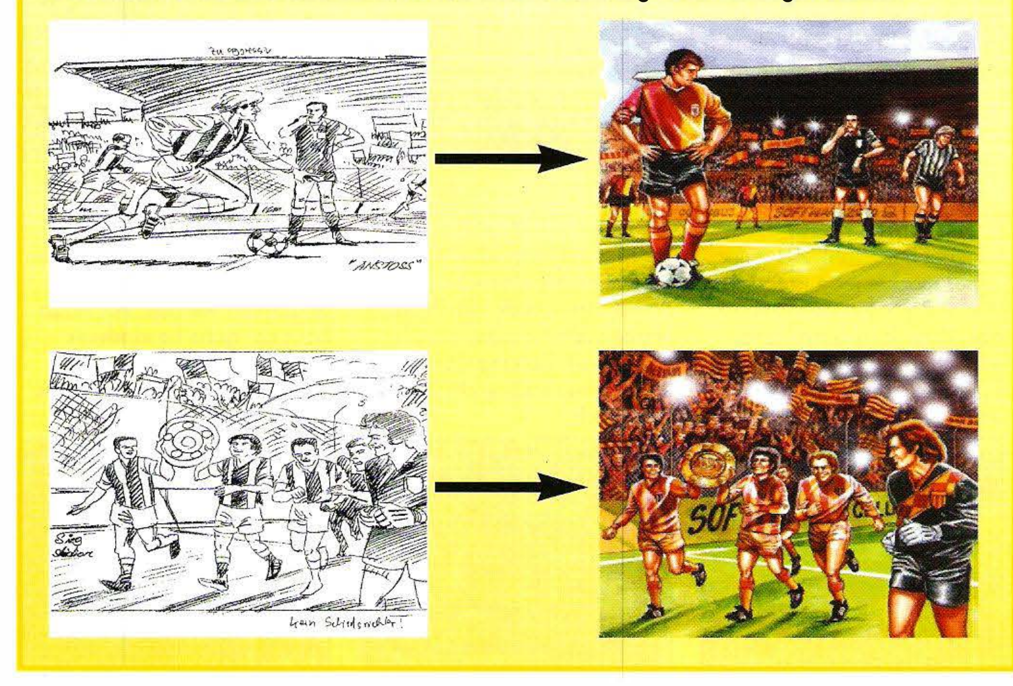
Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	80%	92%	91%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Bleistift und Maus

Bei Bundesliga Manager Hattrick werden alle Ehrungen und sonstigen besonderen Ereignisse mit wunderschönen und stimmungsvollen Grafiken untermalt. Kein Geringerer als Celal Kandemiroglu (der auch bei Anstoß die Feder bzw. die Maus schwang) zeichnet für diese kleinen Kunstwerke verantwortlich. Hier eine kleine Kostprobe seines Könnens. Wie man sehen kann, unterscheiden sich Roh- und Endfassung nur in winzigen Details.



SimCity 2000 Scenery Disc

Katastrophal?

Erweiterungsdisketten sind ein absolut sicheres Mittel, aus einem erfolgreichen Spiel noch einmal etwas Kapital herauszuschlagen. Stand bei Maxis nur der Gedanke an das viele Geld im Vordergrund oder ist diese Diskette wirklich wert, was sie verspricht?

Gleich nachdem die Zusatzdiskette installiert ist, macht sich bereits eine erste Enttäuschung breit. Wie auch bei der ersten Zusatzdiskette zum Vorgänger SimCity, handelt es sich lediglich um neue Szenarien, die auf die Festplatte gebannt werden.
Die neuen Szenarien haben dabei Katastrophen, wie die Landung eines außerirdischen Raumschiffes in einer Millionenstadt, einen schweren Waldbrand, ein Erdbeben oder Aufstände in Washington D.C. zum Thema. Leider wurde aber keiner dieser Katastrophen eine neue Grafik spendiert. Die Außerirdischen sind ebenso altbekannt (es handelt sich um das Hollywood-Monster) wie auch Erdbeben, Flut, Hurrican und Aufstände. Es wurden jeweils die schon im Hauptprogramm vorhandenen Grafiken verwendet...
Lediglich der Atomunfall und der fehlgeleitete Strahl des Hyperwellen-Kraftwerks bieten noch einen gewissen Neuheitseffekt, da diese Katastrophen nicht direkt aus dem Katastrophenmenü anwählbar sind und somit (zum Glück) nur gelegentlich beim Bau einer eigenen Stadt vorkommen.

Fazit

Ich mache es wirklich ungern, aber ich muß der ersten Zusatzdiskette zu dem wirklich uneingeschränkt zu empfehlenden SimCity 2000 ein dickes, ganz dickes Minus geben. Die zehn zusätzlichen Szenarien hätten sehr gut zusammen mit dem Hauptprogramm ausgeliefert werden können und erwecken durch den separaten Verkauf den Verdacht, nur als Geldfalle gedacht zu sein. Mit dem zugkräftigen Namen SimCity 2000 versucht Maxis hier, dem Käufer das Geld aus der Tasche zu ziehen, denn der eigentliche Spielspaß liegt bei SimCity eher im Aufbau einer eigenen Stadt.
Doch vielleicht besteht noch Hoffnung. Bei der alten Version von SimCity konnten die folgenden zwei Erweiterungsdisketten mit ihren neuen Stadtgrafiken einiges bieten.

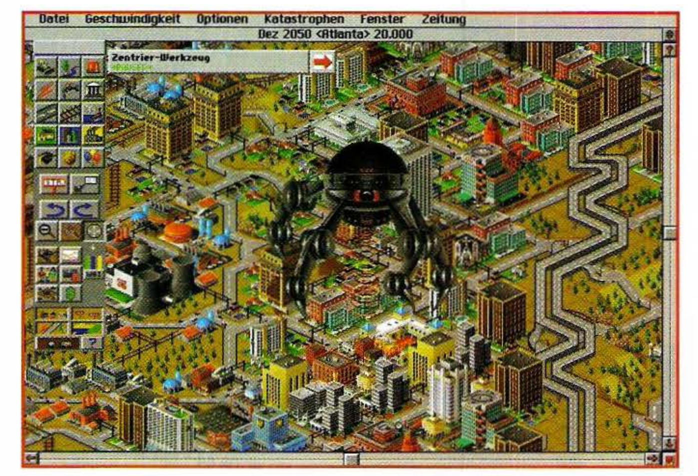
Lars Geiger





Alles altbekannt! Die Szenarien-Diskette bietet keine neuen Grafiken, sondern nur Aufgewärmtes.





Das außerirdische Wesen ist für jeden SimCity 2000-Fan nichts Besonderes.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1,0 MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 10 Szenarien, keine neuen Grafiken

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 50,-

HERSTELLER
Maxis

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	65%	85%	60%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Links - Castle Pines Golf Club

Pinienwald

Weiter geht`s, sagt der erfahrene Golfer, packt seine Ausrüstung und setzt sich in sein Flugzeug, um zum nächsten Elite-Golfplatz zu jetten. Vielleicht hätte jemand diesem Herrn Links386pro vorstellen sollen, die Golfsimulation, die in Sachen Erweiterungsdisketten sogar Origin mit ihren Special, Secret und Tactical Operations in den Schatten stellt.

Diesmal hat es den Castle Pines Golf Club erwischt, der von Access in der gewohnt genialen Qualität umgesetzt wurde. Der erst 1981 eröffnete Golfplatz liegt in Colorado in der Nähe von Castle Rock und hat durch die vielen, mit Pinien bewachsenen Hügel eine ganz eigene Atmosphäre. Auch die vielen digitalisierten Gebäude helfen mit, die richtige Golfplatzstimmung aufkommen zu lassen, auch wenn Sie im Gegensatz zur Flora des Platzes bei Annäherung zu einem Legaland werden. Entworfen wurde der Kurs von Jack Nicklaus, so daß sicher davon ausgegangen werden kann, daß einige Fallen in Form von Bunkern dem begeisterten Golfer das Leben schwermachen. Castle Pines ist mit 7495 Yards die längste Tour in der PGA. Der erste Abschlag ist auch gleich der längste mit seinen 644 Yards und einem Par 5. Das optisch überzeugendste Loch ist Loch 10. Der Fairway führt bei diesem Loch bergab durch einen Wald aus Pinien und Eichen. Loch 18 dagegen trägt wieder eindeutig die Handschrift seines Architekten Jack Nicklaus, viele Bunker fordern gezielte Schüsse. Wie gehabt kann auch heute noch die Grafik von Links386pro faszinieren. Der Sound dagegen könnte in Anbetracht der neuen Soundkartengeneration mit Wavetable-Unterstützung langsam mal eine Aufbesserung vertragen.

Zu Befehl, Mr. Links

Spätestens seit dem Golfspecial aus der PC Games 9/93 dürften Sie die unzähligen Parameter kennen, die beim Start von Links angegeben werden können. Die bei Castle Pines mitgelieferte Version 1.21 von Links386pro wurde nur um den Parameter /C erweitert, der die Dateien von Links auf Fehler und Veränderungen überprüft.

Fazit

Golf ist eine teure Sportart, nicht nur in der Realität, sondern auch am Rechner! Links kostet nun mit allen seinen 15 Erweiterungsdisketten knapp 1150 DM, hat also bereits die Grenze überschritten, für die man ein Auto gleichen Namens auf dem Gebrauchtwagenmarkt bekommen kann. Also, Golf fahren oder Golf spielen? Oder Manta fahren und trotzdem (mit) Golf spielen?

Lars Geiger ■

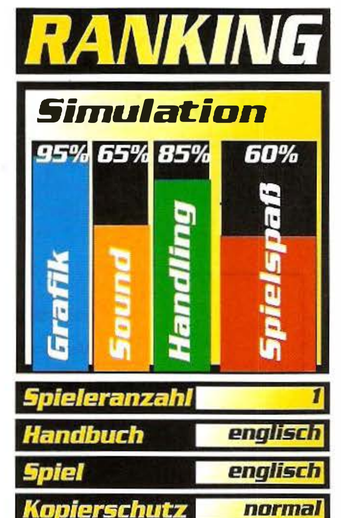


15 Kurse und noch immer ist kein Ende abzusehen. Laut Access sind weitere Kurse schon in Vorbereitung.



Wunderbare Animationen und realistische Hintergrundgrafiken konnten schon anno 1992 die Fachwelt begeistern.











DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 8/94







Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Immer wieder erreichen mich in letzter Zeit Briefe, in welchen nach dem Geheimnis der sogenannten „Freezers" gefragt wird, die vermehrt in unseren Tips & Tricks-Seiten auftauchen. Auch unsere Hotline kann sich vor diesbezüglichen Anfragen kaum noch retten. Eigentlich dachten wir, daß wir alles ausreichend erklärt hätten, aber offensichtlich scheint es hier noch ein gewaltiges Informationsdefizit zu geben. Ein Freezer (schon seit Urzeiten für Amiga und Konsolen zu haben - in letzter Zeit auch für den PC aufgetaucht) ist ein Hardwarezusatz, der es ermöglicht, ein Spiel an einer beliebigen Stelle „einzufrieren" und komplett abzuspeichern. Wenn Sie das Spiel später wieder laden, wird das „eingefrorene" Programm an der Stelle gestartet, an der man es abgespeichert hat. Der Einbau ist kinderleicht. Den Rechner aufschrauben (das ist der komplizierte Teil) und das Gerät einstecken. Mehr is nich. Auch um es zu bedienen, muß man kein Programmierer sein - selbst ich habe das geschafft! Ein paar Bonbons erhält man auch noch - als da wären: Zeitlupenfunktion, Screen Grabber (Abspeichern eines Bildschirms als PCX-File) und ein Virus Checker. Diese Funktionen erzeugen zwar nicht gerade das große Staunen, aber eigentlich geht es bei diesem Gerät auch um etwas ganz anderes. Die wichtigste Option für den Zocker ist der „Cheat-Finder". Er ermöglicht es, in einem „eingefrorenen" Spiel nach Cheats für unendliches Leben, unbegrenzte Energie und sonstigen Schmankerln zu suchen. Und um unseren Lesern die Arbeit abzunehmen, drucken wir manche „Freezers" und sorgen so offensichtlich für Verwirrung, die sich nun hoffentlich legen wird. Aufmerksame Leser haben aber sicher die Anzeigen der Firma „Data Flash" bemerkt (ganzseitig und in Farbe!), die dafür recht viel Geld bezahlt haben und den Freezer (nun wissen ja wohl alle, was das ist. Bitte noch einmal zur Sicherheit repetieren...) „Action Replay" für nur noch DM 199,- anbieten. In der Redaktion funktionierte das Gerät zufriedenstellend und ohne Schwierigkeiten. Ein Nachteil ist mir nicht bekannt - wenn man einmal vom Preis absieht. Wer nun noch einmal nach den „Freezers" fragt, strapaziert meine Geduld (und die unserer Hotline) über Gebühr und wird mit „Paragliding" nicht unter zwanzig Stunden bestraft.

NACHSCHLAG

Ahoi!

Dieser Leserbrief ist meine Reaktion auf die PC Games 6/94. Bisher war ich eigentlich nicht so angetan von Eurer Zeitschrift. Bei mir kam das richtige „Feeling" bis dato einfach nicht rüber. Das änderte sich aber mit der Ausgabe 6/94. Warum, weiß ich auch nicht so genau, aber schon nach den ersten Seiten war ich doch sehr angetan von der Zeitschrift. Bis auf die Tips & Tricks gefiel mir eigentlich alles. Nun möchte ich reagieren auf einige, die denken, Computerspiele wären teuer. Wenn man sich einen PC kauft, muß man sich doch Gedanken machen, ob man sich das überhaupt leisten kann, denn die „Ausstattung", sprich zusätzliche Hardware, ist ja auch nicht ganz billig. Außerdem kann man nicht von teuren Spielen reden, wenn man (wie ich) z.B. Comanche inkl. Mission Disk 1+2 und 10 Extramissionen für DM 89,- bekommt. Jetzt reagiere ich auf Willy, der nicht weiß, ob er bei einer Briefkastenfirma bestellt. Mein Tip: bestell doch einfach per Nachnahme, da kann man sich bei „Nichtankommen" des Spiels eigentlich nur um die Gebühren für den Anruf prellen. Dann komme ich zu dem Thema „Boom" (Name des Spiels von RR geändert - Erklärung folgt). Ich selbst besitze dieses Spiel, weil Grafik und Spielbarkeit mich einfach beeindrucken. Wer Probleme damit hat, Monster am Computer zu killen, soll es doch einfach lassen und sich um andere Dinge kümmern. Außerdem hat fast jeder Zwölfjährige schon Horrorfilme, pornografisches Material oder Spiele wie z.B. Mortal Kombat in der Hand gehabt, bzw. angesehen oder gespielt. Nun komme ich zu Euren Tips & Tricks. Da mittlerweile jedes Magazin Eures Verlages solch einen 32 Seiten starken Teil besitzt, kommt es mir so vor, als ob Euch die aktuellen Tips ausgehen. Die meisten Leser wollen doch bestimmt Tips zu den neuen Spielen, die älteren werden doch zudem per Mundpropaganda weitergegeben. Nun noch ein wenig Lob. Deine normalen Antworten auf Leserbriefe und Eure Objektivität bei Tests und Neuvorstellungen im Vergleich zum -ZENSIERT- (wir wollen hier doch nicht unsachlich über Mitbewerber lästern - Anm.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (7/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

von RR) ist super. Eigentlich ist Euer Heft das beste auf dem Markt. So, das war es auch schon. Oh, halt, stop, noch eine Frage. Ist das Action Replay eigentlich legal, und bleibt es das auch? Nicht daß eines Tages die Polizei vor der Tür steht, denn beim Kauf wird man doch als Kunde registriert, oder?

Ein fröhliches Helau von einem, der weiß, was läuft.

Das tut mir aber mächtig leid, daß das richtige Feeling bei Dir bisher nicht rüberkam. Aber seit wir unsere Seiten bei zärtlicher Musik erstellen, die Büros mit allerlei Pflanzen garniert und zusätzlich noch der Druckfarbe „Old Spice" beimischen, scheint es zu funktionieren. Natürlich machen sich bestimmte Personen Gedanken darüber, ob sie sich einen Computer leisten können. Die Software schlägt dabei eben mit 0,00 DM zu Buche. Ich hab es wirklich satt, mir darüber noch weiterhin einen Wolf zu schreiben - ändern werden wir aller Wahrscheinlichkeit nach nichts. Sollte man diesen Zeilen einen hauchzarten Anflug von Frust entnehmen können, liegt man nicht einmal falsch. Auch auf den Blödsinn mit den ach so furchterbar hohen Preisen zu reagieren, erscheint mir ein höchst frustiges Unterfangen, auf das ich zukünftig doch gerne verzichten würde. Kommen wir nun aber zu „Boom". Seit einigen Tagen liegt nun die Indizierung vor. Leider kann ich noch keine Einzelheiten über die Gründe sagen, da die Begründung noch nachgereicht wird. Falls es Euch interessiert, laßt es mich wissen und ich werde versuchen, etwas ausführlicher darüber zu berichten. Ob eine Indizierung der richtige Weg ist oder ob Altersfreigaben (siehe Videos) besser wären, ist ein sehr weitschweifiges Thema, das diesen Rahmen gehörig sprengen würde. Darum möchte ich auch dieses Thema an dieser Stelle versickern lassen. Kommen wir zu unseren Tips & Tricks-Seiten - das ist unverfänglicher. Seit ich diesen Job mache (und das ist inzwischen schon eine geraume Weile) beschwerten sich immer wieder Leser, die auch Tips zu älteren Spielen haben wollten, aber aus Platzmangel meist vergeblich suchten. Dann denkt man, endlich der Mehrheit einen Gefallen zu tun - aber nein - nun paßt es anderen nicht. Jungs - Ihr könnt es einem aber auch schwermachen!
Vielen Dank aber dennoch für die verbalen Streicheleinheiten. Über eines habe ich mich aber dennoch gewundert: Ich schreibe „normale" Antworten auf Leserbriefe? Was ging hier schief? Wo habe ich versagt? Warum tust Du mir das an? Natürlich kennt der Versender die Namen der Kunden, welche ein Action Replay bestellten. Wie sollte er sonst liefern? Allerdings interessiert das die Polizei herzlich wenig, denn bei diesem Teil handelt es sich um normales, legales, fast schon gewöhnliches Zubehör. Das wird auch in Zukunft so bleiben, denn für Amiga und Konsolen werden die „Freezers" schon seit langer Zeit verkauft, ohne daß bisher ein Staatsanwalt Amok gelaufen wäre.

INDEX

Hallo PC-Games,
in letzter Zeit gab es ja bei Euch nicht viel zu kritisieren. Also kommen wir gleich zu dem Grund meines Briefes. Ich bin froh, daß das Spiel „Boom" (Name vom Red. geändert) endlich von der BPS untersucht und hoffentlich auch auf den Index gesetzt wird. Aber das kann nur ein Anfang sein! Ich wünsche mir noch viel mehr Spiele auf den Index. Beispiele:

COMMANDER KEEN

Der sowieso schon unheimlich fies aussehende Kerl, der von den Programmierern noch als kleiner Junge bezeichnet wird, ist das Letzte. So wirft er zum Beispiel mit gefährlichen Energiekugeln nach harmlosen Blumen, hüpfenden Bällen und sogar unschuldigen Schnecken, die dann zu keiner Bewegung mehr fähig sind.

LEMMINGS

Ich weiß nicht, was sich die Programmierer bei diesem Spiel gedacht haben. Es ist doch nur ein Vorwand, sagen zu können, daß man die liebenswerten Tierchen retten will. In Wirklichkeit freuen sich die Spieler doch schon darauf, sie eng zwischen die Blocker zu stellen und dann in ein häßliches Feuerwerk zu verwandeln.

MANIAC MANSION II

Sogar Adventures müssen jetzt schon mit purer Gewalt in Verbindung gebracht werden. So muß man in diesem Spiel freundliche Schwestern wegstoßen, nur um der Lösung einen kleinen Schritt näher zu kommen.
Das waren noch harmlose Beispiele. Ich freue mich trotzdem, über diesen Weg auch andere Leser vor solchen Spielen warnen zu können.

Euer besorgter Leser: T. Wahl

Zum Glück ist die BPS Deinem Wunsch zuvorgekommen. Eingangs genanntes Spiel steht bereits auf dem Index. Dies kann aber nur der Anfang sein! Warum kann ein Mario ungestraft auf hilflosen Schildkröten herumtrampeln? Soll sich unsere Jugend daran ein Beispiel nehmen? Das wäre aber fatal für den Bestand unserer Haustiere. Ein herrliches Beispiel ist auch Test Drive 1-3. Es kann doch nicht angehen, daß unser Nachwuchs hier lernt, unter Umgehung sämtlicher Verkehrs- und Höflichkeitsregeln quer durch die Botanik zu brettern. Gar zu leicht wird hier der Nachahmungstrieb von Heranwachsenden in falsche Bahnen gelenkt. Aber auf die schlimmsten Auswüchse wurde bisher ja noch nie eingegangen. Ich denke da an den 20- bzw. 100 DM-Schein! Nicht nur ein Schlag ins Gesicht der Frauenbewegung, sondern es werden auch spielerisch und nahezu selbstverständlich Umgangsformen eingeübt, die Auswirkungen haben können, an die wir hier noch gar nicht zu denken wagen! Die labilen Jugendlichen könnten der Meinung verfallen, daß die hier abgebildeten weiblichen Personen (Annette von Droste-Hülshoff - das ist die billigere, und Clara Schumann - schon wesentlich teurer) leicht zu haben, faltbar und bei Bedarf in die Tasche zu stecken sind. Es sollen schon Fälle bekannt geworden sein, wo Heranwachsende ihre Freundin zusammengefaltet haben! So weit haben wir es also schon kommen lassen. Fürchterliche Abgründe und unbeschreibliche Obszönitäten tun sich auch in aller Heimlichkeit bei den Comics auf. Ist es eigentlich noch niemandem aufgefallen, daß Daisy und Donald Duck ständig mit nackten Bürzel (!) herumlaufen? Wie lange soll unser Nachwuchs noch mit ansehen, wie Exhibitionisten als liebenswertes Vorbild hingestellt werden? Wie wird sich die kindliche Entwicklung dadurch ändern? Mir schaudert. Wir können hier unmöglich tatenlos zusehen. Es gibt noch viel zu tun - packen wir's an!

KREUZ UND QUER

Hallo Rainer!
Waaaahhhhh! Jetzt reicht's! Ich halte das nicht mehr länger aus! Langsam, mit jeder neuen Ausgabe der PC Games wird mein Gefühl stärker, daß manche von Euren Lesern allmählich total verblöden (tut mir leid für diesen überfallenden Anfang meines Briefes). Dazu einige Beispiele aus Leserbriefen der letzten Ausgaben und meine Kommentare, die vielleicht in Zukunft als Argumentationshilfen dienen könnten:
1. „Warum wird der interne Lautsprecher des PCs nicht mehr unterstützt?" Wer sich Alone in the Dark II, Syndicate und TFX leisten kann, sollte auch das Geld für eine Soundkarte auftreiben können.
2. Zu „Hundefelsen 4E":

„überragendes Scrolling konnte aber den wahren Spielinhalt nicht vertuschen: brutales Erschießen von Nazisoldaten." Wie bitte? Ich programmiere selbst und könnte das Spiel auch stundenlang spielen, wenn es darum ginge, alten Frauen über die Straße zu helfen, nur um die geniale Programmierarbeit zu bewundern. Ebenso erging es mir mit „Boom" und anderen guten Nachahmern.
3. „Ich bin mir sicher, daß VR einen Riesenspaß macht. Aber ist es nicht auch gefährlich?" Wenn man in einer virtuellen Welt glücklich sein kann, warum sollte man dieses neue Medium nicht auch voll ausreizen? Solange es mir nicht körperlich schadet (durch schlechte Bildqualität meinen Augen, durch ständiges Sitzen meinem ganzen Körper) sehe ich keinen Grund, der dagegen spricht. Leider habe ich weder das Geld noch die Möglichkeit für Reisen in virtuelle Welten.
4. „Da fragt man sich doch, ob das normal ist und man von zu vielen, guten Spielen nicht verblödet." Ich bin seit ein paar Jahren fast jeden Tag stundenlang am Computer und meine Noten haben sich seltsamerweise um durchschnittlich 1,5 Noten verbessert. Auch habe ich durch den Computer eher mehr Freunde gefunden, als daß ich welche verloren hätte. So, jetzt habe ich mir den Frust, der sich in den letzten Monaten angesammelt hat, von der Seele geschrieben. Kommen wir also zu einem ganz anderen Thema.
Seit der ersten Ausgabe der PC Games habt Ihr Euch stark verbessert, die Screenshots sind meiner Meinung nach sogar die besten von allen Zeitschriften. Trotzdem habe ich noch einige Verbesserungsvorschläge und Wünsche:
5. Sobald ich eine druckfrische Ausgabe der PC Games in der Hand halte, ist das erste, was ich aufschlage, die Leserbriefecke. Die Texte der Leser sind stellenweise zum Schreien komisch, und außerdem liebe ich es, wenn Du einem Leser das Maul stopfst und ihn eines Besseren belehrst. Mein Vorschlag: vergrößern auf mindestens sechs Seiten! Falls Euch dafür der Platz fehlt, dann laßt doch einfach Artikel wie „Reiseplanung mit dem PC" (braucht fast keiner) oder den letzten Workshop weg (Videokarten sind noch zu teuer). Damit hättet Ihr schon 7,5 Seiten mehr für Leserbriefe.
6. Der Garantie-Coupon sollte zusammen mit der Diskette in die Plastikhülle gesteckt werden. Ich liebe meine Zeitschriften und habe es einfach nicht fertig gebracht, den Coupon auszuschneiden, um eine defekte Diskette zu reklamieren.
7. Im Inhaltsverzeichnis (tolles Layout) würde ich mich noch besser zurechtfinden, wenn die Artikel alphabetisch geordnet wären.
8. Bei den Besonderheiten von Ultima VIII stand: „Requires 486er or better." Ich bin mir sicher, jüngere Leser kennen nicht unbedingt die deutsche Bedeutung des Verbs „to require", und ich hoffe, es war nur ein Ausrutscher.

Ich hoffe, bald von Dir zu lesen: Stefan Pochmann

Puh.... das war einer der längsten Leserbriefe, den ich bisher erhalten habe. Ich habe mir allerdings erlaubt, ihn ein ganz klein wenig (ca. 50%) zu kürzen. Deine Schmeicheleien waren zwar geradezu liebreizend, aber nur von sehr begrenztem Interesse für den Rest der Leserschaft. Hier wurden wirklich alle Aspekte der PC Games und des täglichen Lebens angesprochen. Lediglich religiöse Fragen blieben unerwähnt. Warum eigentlich? Wir beide könnten dieses Heft spielend alleine füllen! Positiv anzumerken wäre auch noch, daß Du nicht einmal versucht hast, das inzwischen leicht ätzende Thema der Raubkopien anzuschneiden. Brav!
1. Immer noch jammern Leser, daß der Piepser nicht mehr unterstützt wird. Allerdings steig ich da auch nicht mehr durch. So ist eben das Leben...
2. Dem ist nichts hinzuzufügen. Zudem gibt es auch keine Untersuchungen, aus denen man ableiten könnte, daß Computerspiele zu Gewalttätigkeiten

animieren. Aber das hatten wir auch schon mehr als einmal.
3. Ich habe nie verstanden, worin hier die Gefahr liegen soll. Ich denke, daß der tägliche Konsum von TV-Serien wesentlich mehr Hirnzellen weichspült als es bei Computerspielen immer tiefschwarz ausgemalt wird. Den „Rasenmäher-Mann" habe ich zwar auch (mehrmals) gesehen, aber das ist nur Hollywood. Die Realität wird nie so aussehen. Aber bei bestimmten Medien scheint es groß in Mode zu sein, über Computerspiele herzuziehen. Auch wenn die Argumente an den Haaren herbeigezerrt wurden. Ich denke da noch, von Lachkrämpfen geschüttelt, an die Meldungen, daß Computerspiele Epilepsie verursachen können. Ich bin schon gespannt, was denen als nächstes einfällt.
4. Auch wieder eine Behauptung, welche aus den Fingern gesaugt, aus der Nase gebohrt oder auf sonstigen dubiosen Wegen entstanden ist. Eigentlich sollte (wie bei Dir) eher das Gegenteil der Fall sein. Wohlgemerkt spreche... Verzeihung... schreibe ich hier vom sogenannten „Normalfall" und nicht von absurden Ausnahmefällen, deren Anteil im Promillebereich (womöglich auch des Verfassers) anzusiedeln ist.
5. Vielen Dank für die Blumen. Nur so nebenbei möchte ich jedoch betonen, daß ich keinem Leser das „Maul stopfe", wie Du Dich auszudrücken pflegst - na ja... ganz, ganz selten jedenfalls nur. Allerdings ist Dein Vorschlag nicht so leicht durchführbar. Zum einen müßte ich mehr arbeiten! Das würde ich ja noch in Kauf nehmen. Aber der Platz ist doch recht begrenzt. Wenn Dir bestimmte Artikel nicht gefallen haben, bedeutet das noch lange nicht, daß auch andere Leser keinen Wert darauf legten. Zudem würde das auch eine weitergehende Aktivität unserer Leser voraussetzen, die in manchen Monaten leider nicht gegeben ist. Merke: Die Menge der eingegangenen Leserbriefe ist umgekehrt proportional zu der Anzahl der Sonnentage eines Monats.
6. Den Coupon in die Plastikhülle zu legen, ist schnell dahergesagt. Aber dazu müßten wir ihn einzeln drucken und beilegen lassen, was mit Kosten verbunden wäre. An dieser Stelle tritt nun wieder die Achillesferse unseres Chef-Reds in Aktion.
7. Ob Deiner reichhaltigen Komplimente (einige fielen der Kürzung zum Opfer, wurden unseren Layouterinnen aber dennoch überbracht) schwillt den Mädles im Layout schon die Brust. Huch... was sage ich da... ich... äh... jedenfalls finden wir es so eigentlich auch sehr übersichtlich (ich rede natürlich nur vom Layout) und ehe ich anfange nur noch Peinlichkeiten zu verbreiten, ziehe ich den Themawechsel vor.
8. Der Verantwortliche dieses Magazins (Oliver Menne - der war's... der war's!) ist der Meinung, daß englische Ausdrücke cool sind. Wozu ein deutsches Wort verwenden, wenn man es auch wunderbar mit einem fremdländischen ausdrücken kann? Englisch ist für den Guten auch keine Fremdsprache. Was soll ich da machen? Ich versuche zwar, mich ausschließlich (mit mehr oder weniger Erfolg) deutsch zu verbalisieren, but he speaks the last word - and this word is shurely English. So what? Ganz im Ernst, eigentlich sollte das eine Anspielung auf die Anleitung von Originspielen im Allgemeinen und Ultima VIII im Speziellen sein. Hier trifft man ständig auf die Aussage: Requires 486 or better! Alles klar!?

LOCH IM BAUCH

Hallo Rainer!
Ich habe vor kurzem einen 4386 VCHD erworben und wollte nun wissen, ob ich einen 386er oder einen 486er besitze. Wenn Du weißt, welches System ich nun besitze, möchte ich Dich bitten, mir einige Spiele wie z.B. Sam & Max zu empfehlen. Bei einem Bekannten habe ich das Spiel Hundefelsen 4E (Name von RR geändert. Es sollte sich doch wirklich schon herumgesprochen haben, daß dieses Spiel schon seit Ewigkeiten auf dem Index steht) gesehen und es hat mir sehr gut gefallen. Nun finde ich es weder in Anzeigen noch im Fachhandel. Darum möchte ich Dich bitten, mir die Adresse zu geben, wo ich es bestellen kann. Als Ausgleich habe ich mir das Demo von „Boom" gekauft. Ich habe versucht, es zu installieren und zu starten. Leider ist daraus nichts geworden. Warum? In der Anleitung steht, daß es ab einem 386er lauffähig ist. Bitte beantworte diesen Brief.

Grüße von:
Manuel Schirrmacher

So gerne ich Euch bei auftauchenden Problemen hilfreich zur Seite stehe - in Fällen wie diesen kann ich nur müde mit den Schultern zucken. Die Bezeichnung Deines Rechners sagt mir gar nichts. Die überschwengliche Fülle an Detailangaben macht die Fragestellung auch nicht gerade transparenter! Wäre es nicht einfacher, im Handbuch (das sind solche dicken Dinger aus Papier, mit Buchstaben und einigen Bildern drin) nachzuforschen, um was für eine Maschine es sich eigentlich handelt? Falls ein Handbuch nicht im Kaufpreis mit inbegriffen gewesen sein sollte, wär es ergiebiger, den Verkäufer jenes ominösen Teils ein Loch in den Bauch zu fragen (Anm. d. Red.: beim Starten des Rechners erscheint ein Bildschirm, auf dem allerlei Informationen zum System gegeben werden. Hier findet man auch Angaben über den vorhandenen Prozessor.). Sehr sinnvoll hätte dies auch vor der Übergabe der Barschaft sein können - das spart Frust. Auch die Angaben, warum „Boom" bei Dir nicht laufen will, entbehren einiger Details. Speichermangel? Falscher Prozessor? Woher - um Himmels Willen - soll ich denn das wissen? Wenn ich mentale Fähigkeiten hätte, würde ich mein Geld mit dem Deuten von Kaffeesatz verdienen - was ich mir (nur mal so nebenbei bemerkt) momentan auch noch leichter und angenehmer vorstellen kann. Ich komme mir vor wie ein Automechaniker, der folgenden Anruf bekommt: „Mein Auto fährt nicht mehr. Ich bin in München und mein Auto ist blau. Woran kann es liegen?" Es gibt Momente, da grübelt man doch arg über den Sinn seiner Berufswahl.

DOWN THE DRAIN

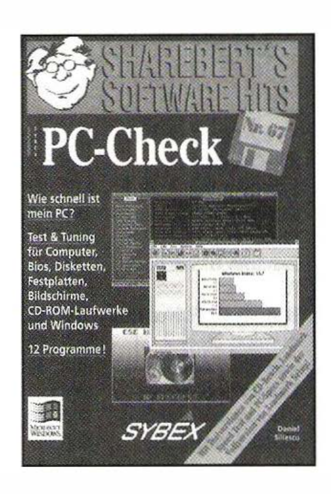
Hallo Rainer,
erst einmal das übliche Lob an Eure Zeitschrift. Der Grund, warum ich schreibe, ist Dein Aufruf zur Meinung der Leser über die neue Rubrik „Down the Drain". Ehrlich gesagt finde ich sie super:
1. Der Käufer wird von den „Fehlproduktionen" verschont und...
2. Ich amüsiere mich köstlich über Deine Art zu schreiben. Ich hoffe, daß Du Dich weiterhin für Deine Leser/innen aufopferst (ein bißchen mehr Schlaf könnte nicht schaden) und diese Rubrik weiterhin im Heft bleibt.

Tschüß: Tino Schmidt

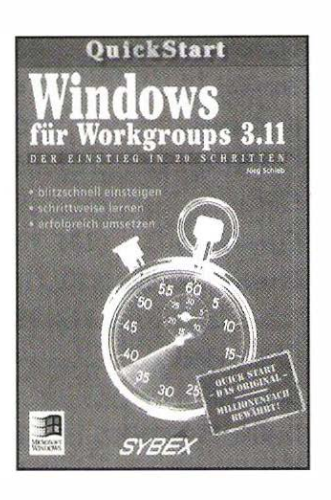
Es freut mich natürlich diebisch, daß meine neue Rubrik nicht nur bei Dir gut ankommt. Selbstverständlich werde ich mich auch weiterhin für Euch „aufopfern" - die Rubrik bleibt und ich werde auch versuchen, etwas mehr Platz für sie herauszuschinden, zu betteln oder zu quengeln. Deinen Vorschlag bezüglich mehr Schlaf werde ich mir ebenso zu Herzen nehmen (einfach rührend, wie Ihr um mich besorgt seid). Gute Nacht...

Inserentenverzeichnis 8/94









Word 6 für Windows für´s Büro

Schon der Name des neuesten WinWord-Ratgebers macht klar, für wen dieses Buch konzipiert wurde. All die gestreßten Büroangestellten, die ihre täglichen Routinearbeiten vertrauensvoll ihrem Textverarbeitungsprogramm übertragen möchten, finden hier jede Menge Lösungen zu praxisbezogenen Problemen. Das Hauptaugenmerk wurde dabei auf die Vermittlung von Grundlagen gelegt. Behandelt wird u. a. das Erstellen von ein- und mehrseitigen Geschäftsbriefen, die Arbeit mit Tabellen und das Schreiben von Protokollen. Doch nicht nur auf ein perfektes Äußeres nach DIN-Norm 5008 wurde geachtet. Die Autoren haben obendrein einige Tips zur Vermeidung von stilistischen Büro-Blüten eingebunden. Als besonderes Schmankerl bekommen Sie zudem noch eine „Datenbank" der wichtigsten schriftlichen Anreden und Schlußformeln für „besondere" Personen. Es wäre ja auch peinlich, einen Dr. oder Prof. mit der falschen Abkürzung anzusprechen.

Thomas Brenner ■

Hennings, Sabine / Schulz, Wolfgang
Word 6 für Windows für´s Büro
Sybex 295 Seiten
DM 49,80
ISBN 3-8155-7085-9

PC Check

Unter befreundeten Computerfreaks gibt es ein weitverbreitetes Hobby. In stundenlanger Experimentier- und Kleinarbeit versucht man, mit den unglaublichsten und stärksten Benchmark-Programmen den schnellsten Rechner ausfindig zu machen. Wenn Sie sich auch gerne an den riesigen Zahlenbergen erfreuen, so sollten Sie sich PC Check einmal genauer ansehen. Hier werden zwölf verschiedene Checkprogramme angeboten, die sich mit dem CD-ROM-Laufwerk, der Grafikkarte, der Prozessorgeschwindigkeit und anderen Hardwaredaten auseinandersetzen. Außerdem gibt es einige sinnvolle Tools, die sich unter anderem mit der Reparatur von Disketten beschäftigen. Die Voraussetzungen für den Betrieb der Programme sind äußerst niedrig. Sie können schon einen 286er unter die Lupe nehmen, sofern Sie über eine Festplatte, ein Floppy-Laufwerk und eine VGA-Grafikkarte verfügen. Einige Programme laufen optional auch unter Windows.

Oliver Menne ■

Sillescu, Daniel
PC Check
Sybex
60 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-9577-0

Das neue SoundBlaster Buch

Sound auf dem PC. Viele schlagen bei diesem Gedanken schon die Hände über dem Kopf zusammen. Denn selbst nach dem Einbau einer Soundkarte sind noch längst nicht alle Klangprobleme aus der Welt geschafft. Eine falsche IRQ- oder DMA-Einstellung, und Sie hören nichts weiter, als das Schweigen im Walde. Außerdem will auch der Umgang mit modernen Multimedia-Programmen gelernt sein. Das neue SoundBlaster Buch steht Ihnen hier mit Rat und Tat zur Seite. Zunächst werden natürlich sämtliche Installationsprozesse ausführlich erklärt. Danach bekommen Sie einen Einblick in die Arbeit mit Multimedia-Software wie PC Animate Plus oder den Shareware-Sequenzer WinJammer. Damit die beschriebenen Ohrenfreuden nicht nur schwarz auf weiß an Ihnen vorüberziehen, befinden sich auf der beiliegenden Diskette auch noch zahlreiche Klang- und Animations-Demos. Auf zahlreichen Shareware-CDs kann man diese ohne weiteres auch finden.

Thomas Brenner ■

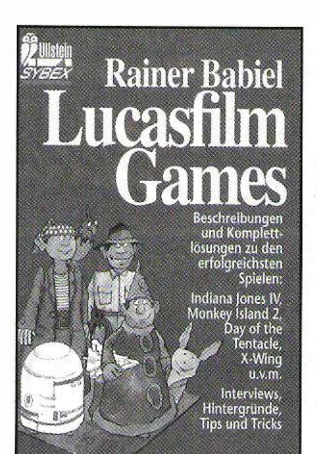
Mansveldens, Erik
Das neue SoundBlaster Buch
Sybex
646 Seiten
DM 69,-
ISBN 3-8155-0094-X

Quickstart: WFW 3.11

Das Installieren eines Netzwerks unter Windows für Workgroups ist mittlerweile fast schon zum Kinderspiel geworden. Die phantastischen Möglichkeiten, die dadurch dem Benutzer gegeben werden, treten aber meistens nicht so recht ans Tageslicht. Das Buch Windows für Workgroups 3.11 trägt den Untertitel „der Einstieg in 20 Schritten", und viel mehr wird auch nicht geboten. Alle Menüs und Funktionen werden knapp umrissen, der Schritt in die Tiefe fehlt letztendlich. Aber viel mehr will das Buch auch gar nicht vermitteln, schließlich ist es für absolute Anfänger geschrieben worden und soll keine weiterbildende Literatur für fortgeschrittene Netzwerkspezialisten darstellen. Hervorragend für Lernwillige: jeder Abschnitt wurde mit einer Uhr versehen, die ungefähr angibt, wieviel Zeit man in eine Lektion investieren muß. Der einzige Kritikpunkt ist die äußerst nachlässige Druckqualität und das etwas schmutzig wirkende Altpapier.

Oliver Menne ■

Schieb, Jörg
Quickstart: WFW 3.11
Sybex
160 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5659-7



Lucasfilm Games

Egal ob Lucasfilm Games oder neuerdings LucasArts. Die Softwareschmiede von Star Wars-Papa George Lucas bürgt für Qualität. Keinen einzigen Flop haben sich die Spezialisten aus dem sonnigen Kalifornien seit ihrem Bestehen geleistet. Dieser Tatsache Rechnung tragend, hat Rainer Babiel die größten Highlights in seinem Buch zusammengefaßt. Angefangen bei Spiel-Urahnen wie Ballblazer oder Rescue on Fractalus bis hin zu state-of-the-art Games wie Day of the Tentacle und Rebel Assault; über jeden Titel hat der Autor ein paar wissenswerte Zeilen geschrieben. Für die Spieleknüller Maniac Mansion, Monkey Island 2, Indy 4 und natürlich Day of the Tentacle sind die Komplettlösungen enthalten. Um die Hommage an LucasArts abzurunden, werden auch noch einige interessante Details rund um den Branchenprimus ausgeplaudert. Hier findet man natürlich auch einige sehr interessante Dinge über den geistigen Vater und Schöpfer George Lucas.

Thomas Brenner ■

Babiel, Rainer
Lucasfilm Games
Sybex
301 Seiten
DM 16,80
ISBN 3-548-41009-X

Das MS Office 4 Buch

Eine der erfolgreichsten Serien aus dem Hause Microsoft ist wohl die Office-Reihe. Zum Paket der vierten Auflage gehören Word für Windows 6, Excel 5, PowerPoint 4, Access 1.1 oder 2.0 und optional MD Mail. Klar, daß man hier als Einsteiger schnell die Übersicht verliert und Rat in der einschlägigen Literatur sucht. Schritt für Schritt wird dem Leser hier das Arbeiten mit den einzelnen Programmen beigebracht, wobei der größte Teil dieser Einführung aus griffigen Beispielen besteht. Ganz wichtig ist dabei natürlich der Datenaustausch zwischen verschiedenen Microsoft-Anwendungen, denn die meisten wollen doch ihre mühsam mit Excel erstellten Tabellen und Diagramme auf einfache Art und Weise in ein Textdokument unter Word für Windows einbauen. Hier kann es oft zu Schwierigkeiten kommen, welche der Autor Michael Ortlepp mit diesem Buch beiseite räumen möchte. Auf der Diskette befinden sich Beispiele und Tools zu allen Anwendungen.

Oliver Menne ■

Ortlepp, Michael
Das MS Office 4 Buch
Sybex
512 Seiten
DM 59.-
ISBN 3-8155-7027-1

1.



Pinball Dreams 2

Schon der erste Teil konnte viele Computerspieler verzücken. Endlich war es jemandem geglückt, auch für den PC einen ansprechenden Flipper zu programmieren. Hier das Demo zum zweiten Teil (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

2.



Freddy Pharkas

Al Lowes Ausflug in die Zeit des Wilden Westens konnte einen riesigen Erfolg verbuchen. Trotzdem: Freddy ist eben nicht Larry! Das spielbare Demo beinhaltet den gesamten ersten Auftrag (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 78%

3.



SpeedRacer

Mit SpeedRacer hat Accolade es tatsächlich geschafft, die Stimmung und Action der Zeichentrickserie auf Diskette zu bannen. Wollen Sie auch einmal ein Rennen gegen RacerX und Kumpanen wagen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 80%

4.



Overlord

Virgin möchte vielseitig werden. Auf ein faszinierendes Adventure und ein noch besseres Jump & Run können sie bereits zurückblicken. Jetzt folgt eine waschechte Flugsimulation. Voll spielbar! (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

5.



Der Clou

Sie haben die PC Kombi mit der PC-Action-Diskette gekauft, möchten aber auf Der Clou nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk dieser Ausgabe nachbestellen (1 DD-Diskette).

Unsere Wertung: 75%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Pinball Dreams 2 (DM 4.-)
2. ❐ Freddy Pharkas (DM 4.-)
3. ❐ SpeedRacer (DM 4.-)
4. ❐ Overlord (DM 4.-)
5. ❐ DerClou (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

BATTLE ISLE 2

Willkommen zur Fortsetzung unserer Lösung des strategischen Meisterstücks von Blue Byte. Freie Fahrt voraus, Freunde!

Mission 11

PASSWORT: GEEUSAT

Deine Aufgabe in dieser Mission ist, das Hauptquartier im südlichen Sektor der Karte einzunehmen. Du hast Alliierte, wie z. B. den Kataiboss, der in deinem Namen im nordöstlichen Teil der Karte kämpfen wird.



Die orange Armee wird dir bei der Suche nach dem feindlichen Hauptquartier behilflich sein. Greife sie nicht an!

Diese Sinus-Fahrzeuge sind imstande, deine beschädigten Einheiten zu reparieren. Du hast dadurch die Möglichkeit, deine Einheitsstärke instand zu halten, ohne daß du fortwährend zu den Lagern reisen mußt.

Eine der Schwierigkeiten, die dir diese Mission bereitet, und das ist unabhängig von der Anzahl der feindlichen Einheiten, die du zerstörst, besteht darin, daß es genug Fabriken gibt, um die Anzahl der Einheiten im Übermaß zu produzieren. Beschaffe dir soviel Aldinium wie möglich, um die Produktion zu reduzieren.

Hier befindet sich das feindliche Hauptquartier, das zur Übernahme angesteuert werden kann. Plaziere einen Ranger oder einen Dämon hinein, um die Mission zu beenden.

In dieser Mission wirst du mit 3 anderen Armeen konfrontiert, die ausgesandt werden, um dich von deinem Plan abzubringen. Diese Mission kannst du nur mit List erfolgreich bestehen, da du dich erheblich in der Minderzahl befindest. Der beste Weg, ins Hauptquartier zu gelangen, ist, einen Ranger in einen der Guppi-Hubschrauber zu plazieren und ihn vorsichtig in den Süden zu bringen. Der Feind besitzt eine große Luftwaffe. Daher mußt du den Hubschrauber sehr gut gegen Luft- und Bodenangriffe abschirmen. Folge den roten Pfeilen auf der Karte, um deinen Truppen zum Sieg zu verhelfen. Merke dir, den Hubschrauber vor feindlichen Attacken abzuschirmen, indem du ihn mit deinen eigenen Truppen umgibst.

BATTLE ISLE 2

Mission 12

PASSWORT: KAIMAWA

General Dengh, der Anführer der Grausamen, hat die Partisanen mit Waffen ausgerüstet und unbarmherzige Handlungen sind aufgedeckt worden. Du mußt Denghs Villa finden, sie einnehmen und danach alle Partisanentruppen vernichten!



Du hast in dieser Runde wieder die orangen Armeen auf deiner Seite. Erkläre ihnen nicht den Krieg!

Hier befindet sich Denghs Villa. Plaziere einen Ranger hinein, um den Level zu vervollständigen.

Greife dieses Flugzeug sofort mit den Genom- und Imperatoreinheiten an, um eine lästige Aufklärungseinheit auszuschalten.

Diese Super-Virus-Einheiten haben sich als hervorragende Angriffsfahrzeuge bewährt. Ungleich anderen Fahrzeugen können sie sich nicht bewegen und dann angreifen. Daher ist es wichtig, sie dort strategisch anzuordnen, wo der Feind zur Konfrontation gezwungen wird.

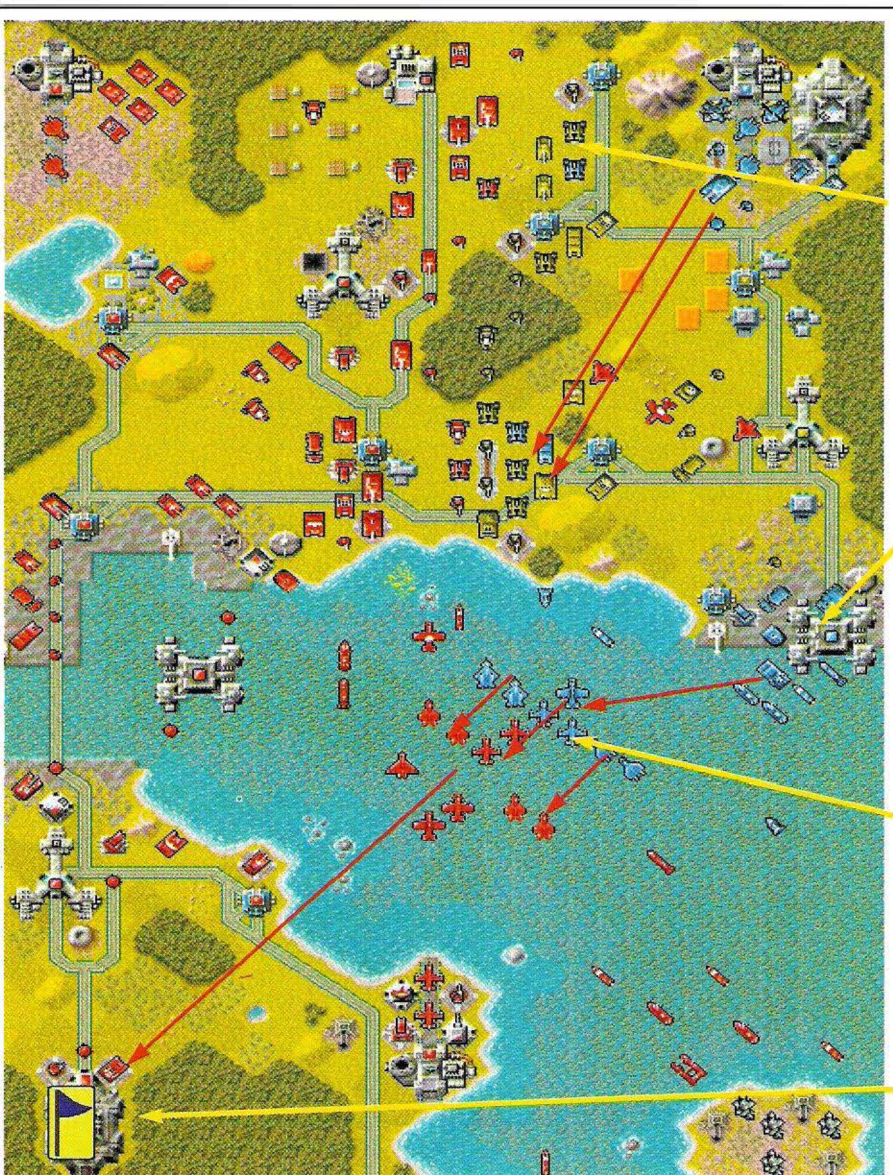
Um an die Villa heranzukommen, mußt du zuerst den Fluß überqueren und einen Ranger hereinschmuggeln. Es ist wichtig, zu verhindern, daß die feindliche Luftwaffe dominiert. Sende daher eine Spezialeinheit zu der Luftwaffenfabrik im Zentrum der Karte. Konzentriere dich darauf, schnell zu den grünen Armeen auf der Ostseite des Flußes zu marschieren und sie sofort auszurotten. Mit sicherer Ausgangsposition vom Flußufer aus kannst du nun die Sturmattacke gegen die Truppen im Westen durchführen. Im Südwesten der Karte befindet sich ein kleiner Truppenzug, der dir jede Menge Ärger einbringen kann. Übernehme die Macht über das Depot mit Hilfe eines Dämonen, um das Fortschreiten deiner Truppen auf der anderen Uferseite zu vereinfachen.

BATTLE ISLE 2

Mission 13

PASSWORT: SIETIBU

Eine Freundin des Room wurde gefangengenommen - sollte sie getötet werden, geht wertvolles Informationsmaterial verloren! Du mußt das Titan-Net-Hauptquartier unter Kontrolle bekommen und die Alliierten vor einer Attacke bewahren. Kuhn Kaap ist mit einem Elokar-Fahrzeug unterwegs.



Die grünen Armeen sind Verbündete der roten Armeen von Mol Durag. Da sie sich als die schwächere Armee herausgestellt haben, mußt du dich zuerst auf deren Ausrottung konzentrieren und Kampferfahrung gewinnen, bevor du dich an das Hauptquartier der roten Armee heranwagst.

Es ist notwendig, die Produktion der Boote von diesem Dock aus aufrechtzuerhalten, um eine vollständige Anzahl der Armeen zu gewährleisten.

Ein großer Kampf wird in der Mitte des Ozeans ausgeführt. Das Problem besteht nur darin, daß du dich offensichtlich in der Minderheit befindest. Sende alle deine Boote ins Zentrum aus, um den Schaden zu reduzieren.

Hier liegt das feindliche Hauptquartier. Plaziere einfach - wie immer - einen Ranger hinein und übernimm die Kontrolle des Gebäudes.

In diesem Kampf befindest du dich auch in einer äußerst kritischen Lage und du kannst in dieser Mission nur mit einer gutüberlegten Strategie gewinnen. Der Plan ist der übliche - der Transport eines Dämons in das feindliche Territorium. Sende ihn direkt in das Hauptquartier. Du wirst völlig übermannt werden, wenn du versuchst, den feindlichen Führer zu treffen, da der Unterschied der Anzahl zu groß ist. Aus diesem Grund solltest du versuchen, so viele Depots und Fabriken wie möglich einzunehmen - nach Möglichkeit noch, während du ihre Einheiten zerstörst, die Gebäude stürmen können!

BATTLE ISLE 2

Mission 14

PASSWORT: GEDEROM

Titan-Net hält ein kleines, aber wichtiges Gebiet von Worb unter Beschlag, welches viele Aldiniumvorräte besitzt. Die Aufgabe dieser Mission ist es deshalb, das Gebiet von ihrer Gegenwart zu befreien, indem du ihr Hauptquartier stürmst. Und wenn du gerade dabei bist, kannst du auch die Partisanen-Tank-Fabrik im Süden unter deine Kontrolle bringen!



Auf den Inseln im Ozean gibt es eine große Anzahl von Kristallen zu entdecken. Sende deine Vader-Boote aus, um sie ausfindig zu machen und gehe sicher, daß alle feindlichen Fahrzeuge, die sie zu ihren Fabriken zurücktransportieren könnten, zerstört werden, um ihre Produktion zu verlangsamen.

An dieser Front wird eine große Schlacht ausgetragen. Der beste Zug ist, die Position der Feinde zu schwächen, indem du ihren Hafen und ihre Städte einnimmst. Somit werden sie an ihrer Wiederherstellung gehindert.

Hier befindet sich die Partisanen-Tank-Fabrik. Sende einen Ranger hinein, um sie unter Kontrolle zu bekommen.

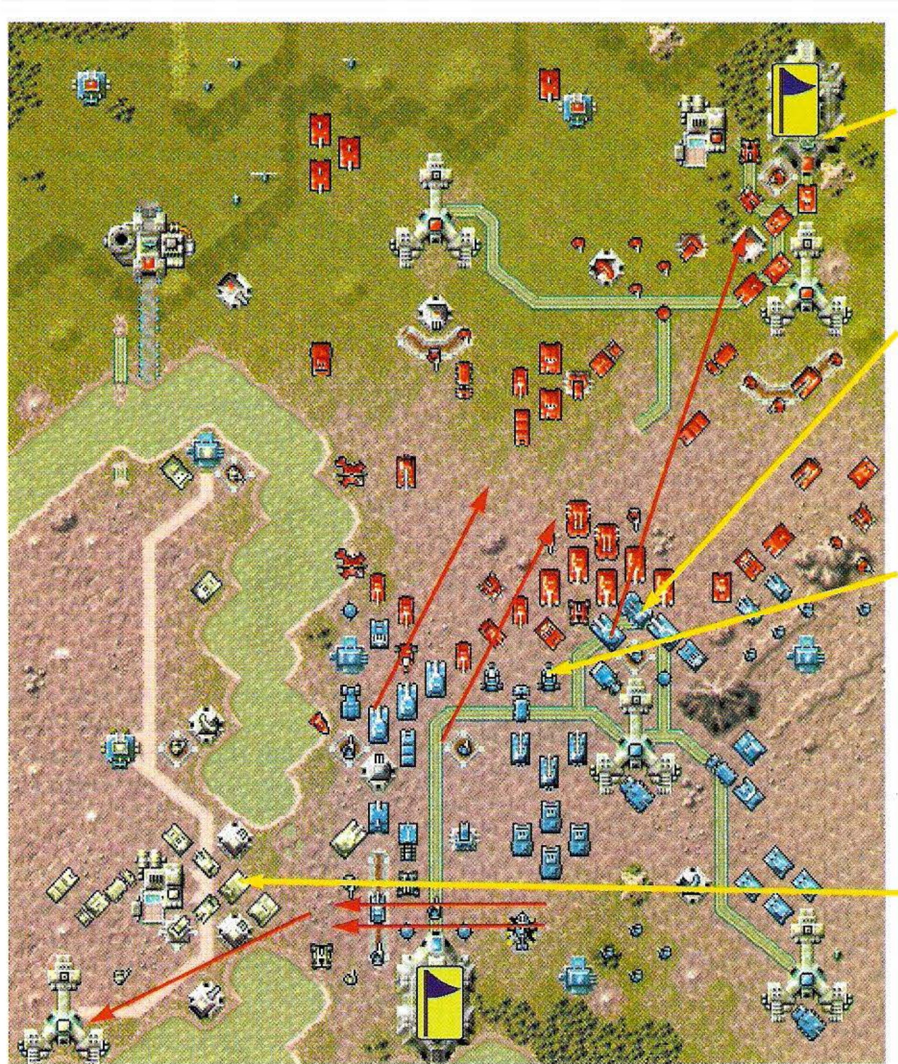
Auf dieser Mission mußt du 2 Ziele ansteuern. Das erste und schnellste, das du erreichen kannst, ist die Partisanen-Tank-Fabrik im Süden. Mache den Weg für einen Ranger oder Dämonen frei, um zum Gebäude zu gelangen und sende das Fahrzeug hinein. Werfe die feindlichen Ranger hinaus. So verhinderst du, daß sie die Kontrolle über dich zurückerlangen. Auf diesem Weg kannst du von deiner Basis aus neue Truppen losschicken, während der Feind sich abstrampelt. Der Weg zum Titan-Net-Hauptquartier erweist sich als sehr viel schwieriger, da du eine erhebliche Anzahl von Truppen passieren mußt. List ist wahrscheinlich der beste Weg, es zu erreichen - plaziere einen Ranger in ein Vader-Boot oder in einen Cargo-Flieger und führe sie unter dem Schutz einer deiner Flottentruppen in die Nähe des Hauptquartiers.

BATTLE ISLE 2

Mission 15

PASSWORT: ULUARGE

Starke feindliche Einheiten haben den Vorstoß gewagt, um dein Fortschreiten aufzuhalten. Du kannst dich auf eine große Tank-Schlacht gefaßt machen. Deine Missionsanweisung ist, das feindliche Hauptquartier zu erreichen und somit die Kontrolle über die Armeen zu gewinnen.



Hier befindest sich das feindliche Hauptquartier. Sende einen Ranger oder einen Dämon hinein, um die Mission zu komplettieren.

Der Imperator-Tank ist unverwüstlich und extrem powervoll. Setze ihn in der Frontlinie ein, um seine Einsatz- und Leistungsfähigkeit im Kampf zu verbessern.

Ziehe diese zwei Ranger ans Ende der Schlacht zurück - sie werden aufgrund ihrer relativen Schwäche das erste Ziel darstellen, auf das die Feinde schießen werden.

Die grünen Armeen sind gegenüber den roten Armeen ziemlich schwach. Sende ein großes Geschwader in Richtung Westen, um ihre Fabriken und Depots zu beschlagnahmen. Halte Ausschau nach den Waffenstellungen, die sich auf dem Weg dorthin befinden.

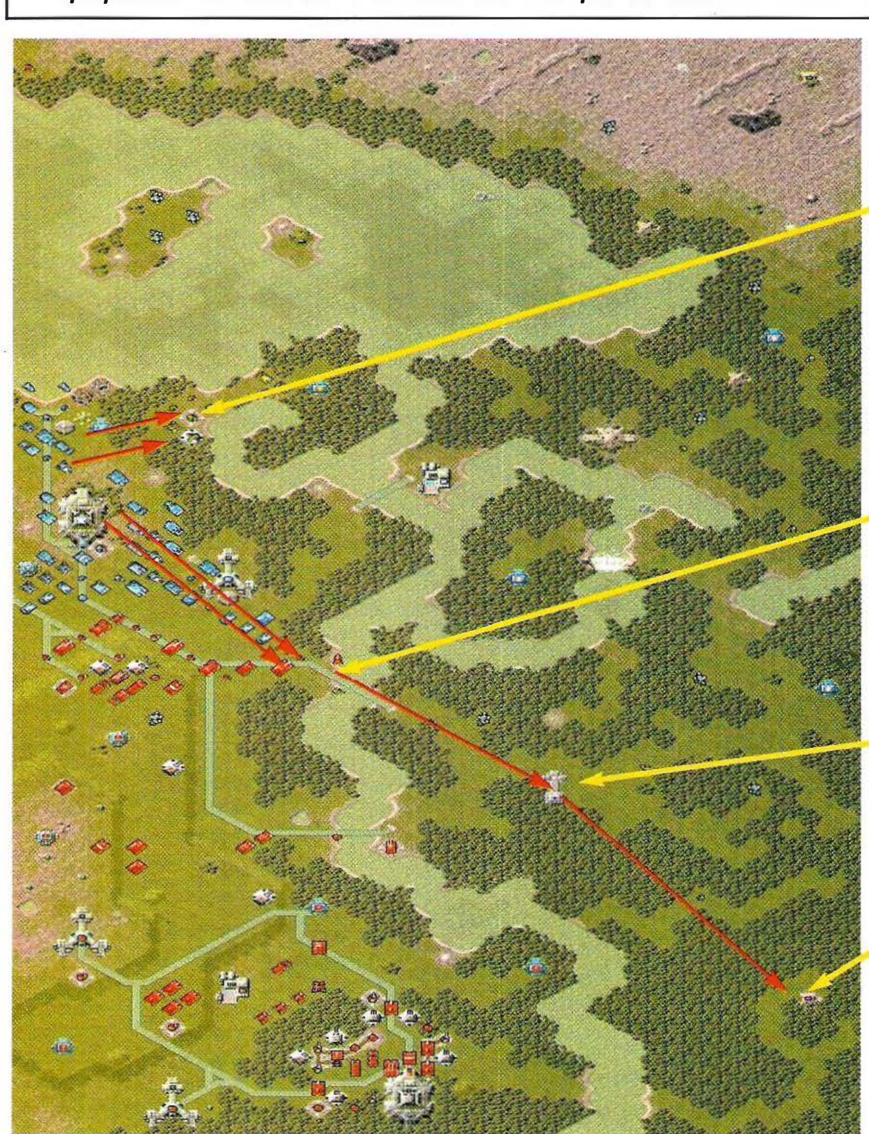
Zumindest halten sich die Armeen in diesem Kampf das Gleichgewicht. Mache dich zuerst in den Westen zum Heimatboden der grünen Armeen auf, wo es eine wertvolle Fabrik zu vereinnahmen gilt. An dem Ort, wo die roten und blauen Armeen zusammentreffen, braut sich ein gewaltiger Kampf zusammen. Sende daher deine schwächeren Einheiten ans Ende und laß die großen Samurai- und Imperator-Tanks den Kampf für dich ausfechten. Das Lager im Osten der Karte steht unter direkter Bedrohung der sich in der Nähe befindlichen Dämonen. Befreie das Personal und spiele es dem Feind in die Hände. Nachdem sie ein paar Einheiten für Reparaturen nach drinnen verlegt haben, sende deine eigenen Dämonen und Ranger hinein, um einige freie Truppen des Feindes dazuzugewinnen. Für das Erreichen dieses feindlichen Hauptquartiers gilt es, dies einfach auszufechten und langsam mit einem Ranger oder Dämonen zur Hand nach Norden zu reisen, um, sobald die Luft rein ist, ins Gebäude einzudringen.

BATTLE ISLE 2

Mission 16

PASSWORT: ABUNDWA

Ein Versuch wurde unternommen, deine Einheiten von der Erreichung des alten Tempels auf der anderen Seite des Flußes abzuhalten. Deine Aufgabe ist es, das Titan-Net-Hauptquartier zu erobern und dann den Tempel zu finden und zu vereinnahmen.



Die grünen Armeen sind wie gewöhnlich mit Titan-Net verbündet. Peile sie zuerst an und rotte sie dann so schnell wie möglich aus. Die Position, 2 Feinde gegen dich zu haben, heißt, daß der Feind effektiver ist, da er 2 Versuche gegen nur einen von dir hat.

In dieser Mission hast du keine Boote als Hilfe zur Verfügung, daher mußt du rüber zur östlichen Seite des Landes, indem du eine von den beiden Straßen überquerst.

Deine Reise wird durch diese kurvenreichen Wege erschwert. Das heißt, daß es keine alternative Route an den Feinden vorbei gibt, die im Hinterhalt auf dich lauern.

Dies ist der alte verlassene Tempel. Drinnen befindet sich ein Super-Virus!

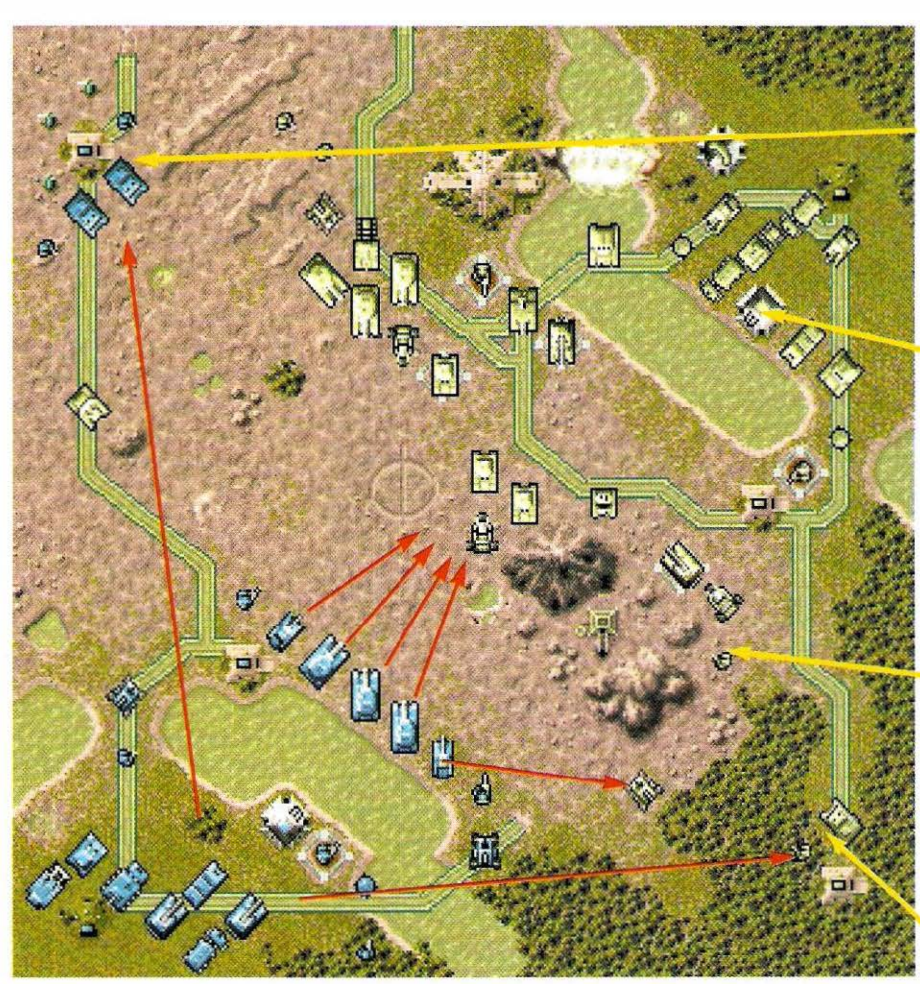
Diese Mission beinhaltet noch eine andere ausgewogene Schlacht zwischen den Armeen. Es gibt keine wirklich clevere Route zum Tempel - du mußt an den Hauptarmeen vorbei und in Deckung rennen. Vernichte die grünen Kräfte im Nord-Osten, bevor du deine zähesten Truppen in Richtung Süden ins Herz der roten Armeen sendest. Du mußt die Kontrolle über die Straßen gewinnen, um zu der östlichen Halbinsel überzusetzen, damit du deine Kräfte aus deinem Hauptquartier, mit einem Ranger in einer Schlange oder in einem anderen Cargo-Fahrzeug gelagert, nach Süd-Osten senden kannst. Nachdem du auf der anderen Seite gelandet bist, mußt du dich auf den Angriff einer Anzahl von Feinden aus dem Hinterhalt gefaßt machen. Halte einen harten Kern von zähen Tanks an der Front und am Ende, um für deine schwächeren Fahrzeuge Deckung zu gewährleisten.

BATTLE ISLE 2

Mission 17

PASSWORT: LANADGE

Die Versammlungspunkte der Kai-Armee sind vom Auskundschaftsdienst aufgedeckt worden - du mußt alle feindlichen Einheiten zerstören!



Diese Schlangen und Dämonen können sich ohne Unterstützung nicht lange halten. Schicke ihnen Truppen zur Hilfe, um ihr Versteck zu beschützen.

Vermeide es, diesem Gebiet zu nahe zu kommen, da der Skull an deinen Truppen großen Schaden verursachen könnte.

Versuche, diese schwächeren Fahrzeuge (die Ranger, Dämonen und Buggys) zuerst anzugreifen. Die Ranger und Dämonen werden dazu benutzt, Gebäude in Beschlag zu nehmen. Die Buggys stellen eine lästige Macht mit großer Reichweite dar.

Erobere diese Einrichtung so schnell wie möglich!

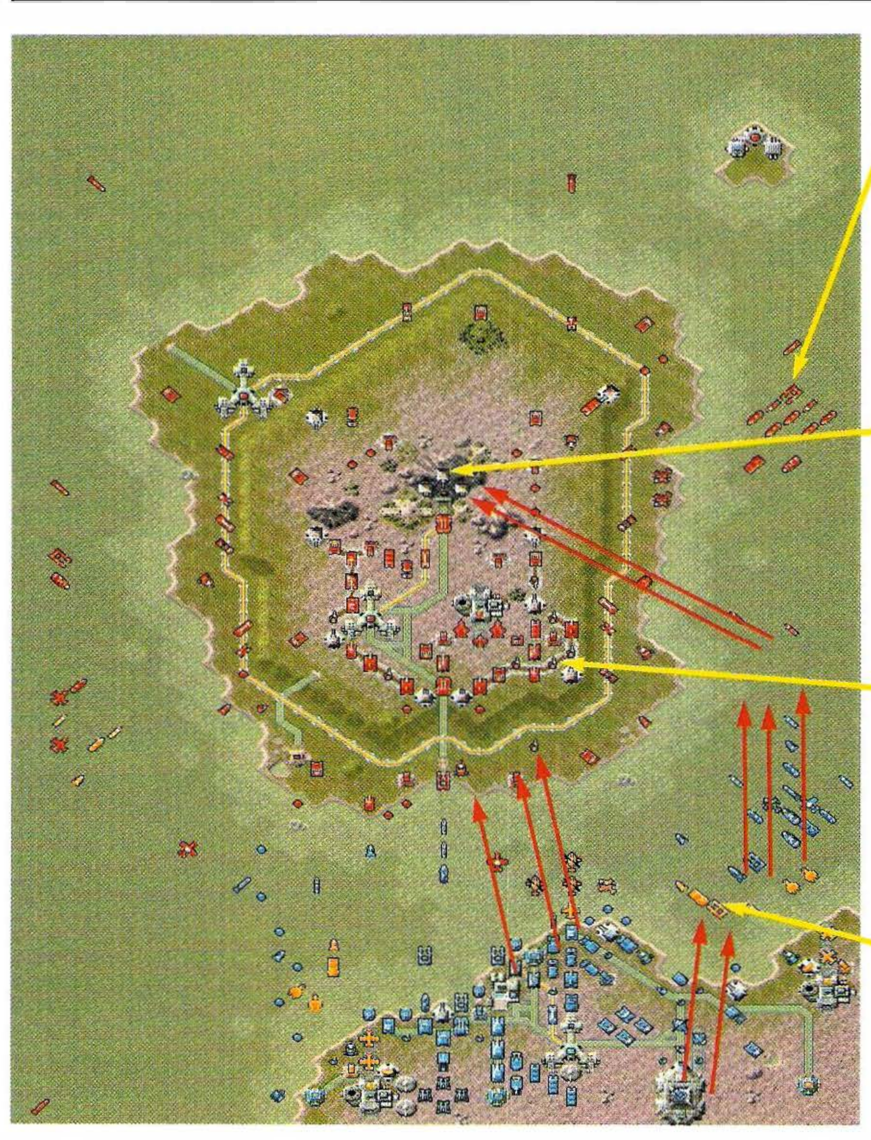
Diese Mission spielt in solch einem kleinen Gebiet, daß die Aufklärung nicht wirklich ins Spiel mit einbezogen wird. Die beste Vorgehensweise ist die Konzentration deiner stärkeren Tanks auf die feindlichen schwächeren Einheiten beim Start des Spiels, um die Erfahrung deiner eigenen Tanks zu erhöhen, bevor du auf die Hauptgruppe losgehst. Schicke Rückendeckung zu den Mächten im Norden, oder sie werden sehr schnell von den gegnerischen grünen Mächten übermannt. Benutze die Buggys, um vorbereitende Abschwächungsattacken auf die feindlichen Samurai-Tanks auszuführen, bevor du den Kampf von Angesicht zu Angesicht mit deinen eigenen Tanks beginnst. Du solltest nun langsam die Oberhand im Krieg gewinnen. Wenn ein feindliches Fahrzeug anfängt abzubauen, dann gib ihm keine Möglichkeit zum Rückzug in die Sicherheit eines Depots. Schleudere alle Truppen in der Umgebung auf es, um es endgültig fertigzumachen. Nach einiger Zeit ist es nur noch ein Zermürbungskrieg - deine Truppen müssen einfach stärker sein als die anderen!

BATTLE ISLE 2

Mission 18

PASSWORT: WAFEFAL

In diesem Inselabenteuer mußt du den feindlichen geheimen Untergrundbunker ausfindig machen und ihn erobern. Er befindet sich in der Mitte der Insel.



Diese Flotte von roten Schiffen fährt direkt nach Süden auf deine eigene Flotte zu. Übe einen präventiven Luftangriff an ihnen aus, bevor deine Schiffe mit einem Direktangriff konfrontiert werden können.

Hier liegt dein Zielobjekt: die geheime Titan-Net Untergrundhöhle. Sende einen Ranger hinein, um die Kontrolle über ihre Mächte zu gewinnen.

Der Hauptteil aller roten Mächte der Insel wird in Richtung Süden ziehen, um deinen voranziehenden Truppen zu begegnen. Sende ein Ablenkungsmanöver aus, um ihnen gegenüberzutreten, und deine Spezialeinheit nach Norden, entlang dem Osten der Karte.

Die orangen Mächte stehen unter einer Alliiertenkontrolle.

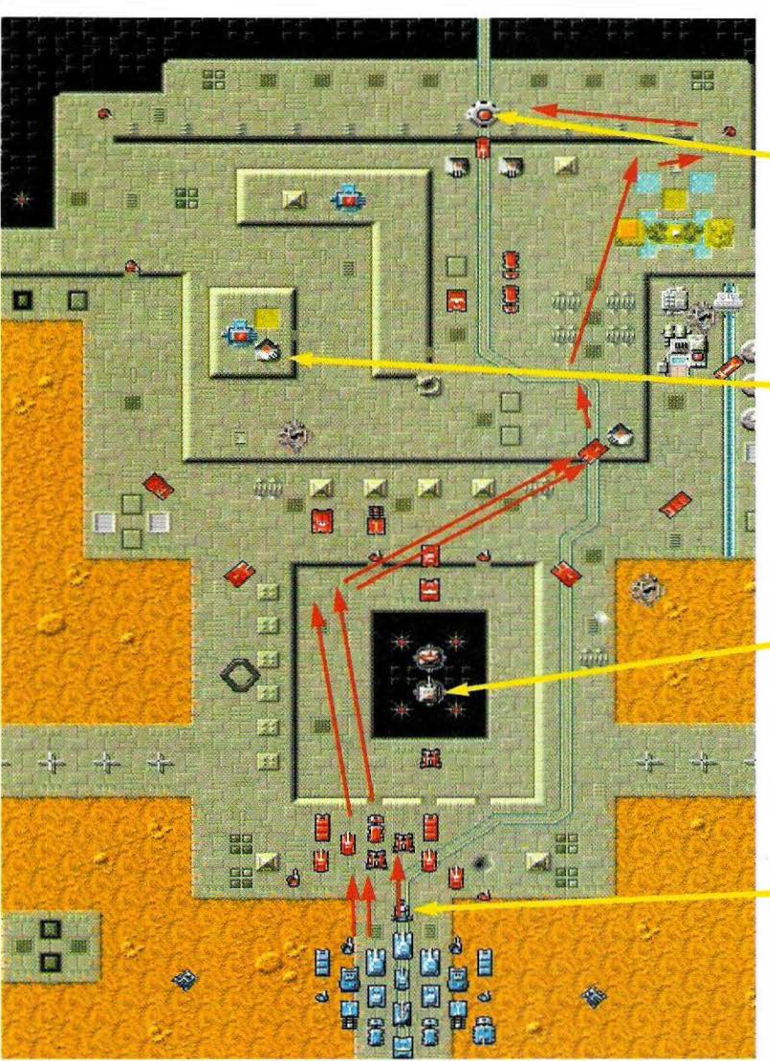
Um die Insel zu durchdringen, brauchst du etwas mehr als nur leichtes Geschick. Der Hauptteil der roten Mächte ist wie immer viel zu groß, um ihnen einfach gegenüberzutreten - du wirst verlieren! Deshalb solltest du eine Spezialeinheit losschicken, um die roten Mächte, die zum Süden der Insel unterwegs sind, zu treffen, während eine andere Gruppe von Booten und Flugzeugen mit Dämonen und Rangern an Bord auf der See entlang nach Norden zieht, bis sie die mittlere Ostküste der Insel erreichen. An dieser Stelle sollten sie sich dann in Richtung Westen begeben. Halte die Einheiten, die die Ranger und Dämonen enthalten, gut geschützt. Wenn du dich innerhalb der Reichweite des geheimen Untergrundbunkers befindest, gib sie für einen endgültigen Anschlag auf den Bunker frei.

BATTLE ISLE 2

Mission 19

PASSWORT: BUSALUG

Du rückst jetzt wirklich dem Herz des Feindes sehr nahe. Du hast die Techno-Landschaft mit ihren geheimen Forschungslaboratorien erreicht. Deine Mission lautet, das Kontrollzentrum zu lokalisieren und einzunehmen.



Dieses Gebäude ist das Kontrollzentrum des Feindes. Sende deine Ranger hinein!

Nachdem deine Mächte diesen Punkt erreicht haben, entsteht der einzige Ärger, den du bekommen wirst, aus diesen angebrachten Waffenstellungen - bleibe außer Reichweite!

Diese Ionstar-Kanone stellt ein extremes Hindernis dar, da sie eine lange Feuerpower-Reichweite besitzt. Sobald du in Reichweite ihrer Attacken gelangst, sende einen Buggy zu ihrer linken oder rechten Seite und jage sie in Stücke.

Sende diesen Ranger ans Ende deiner Gruppe, um ihn vor dem Zugriff der feindlichen Tanks zu bewahren.

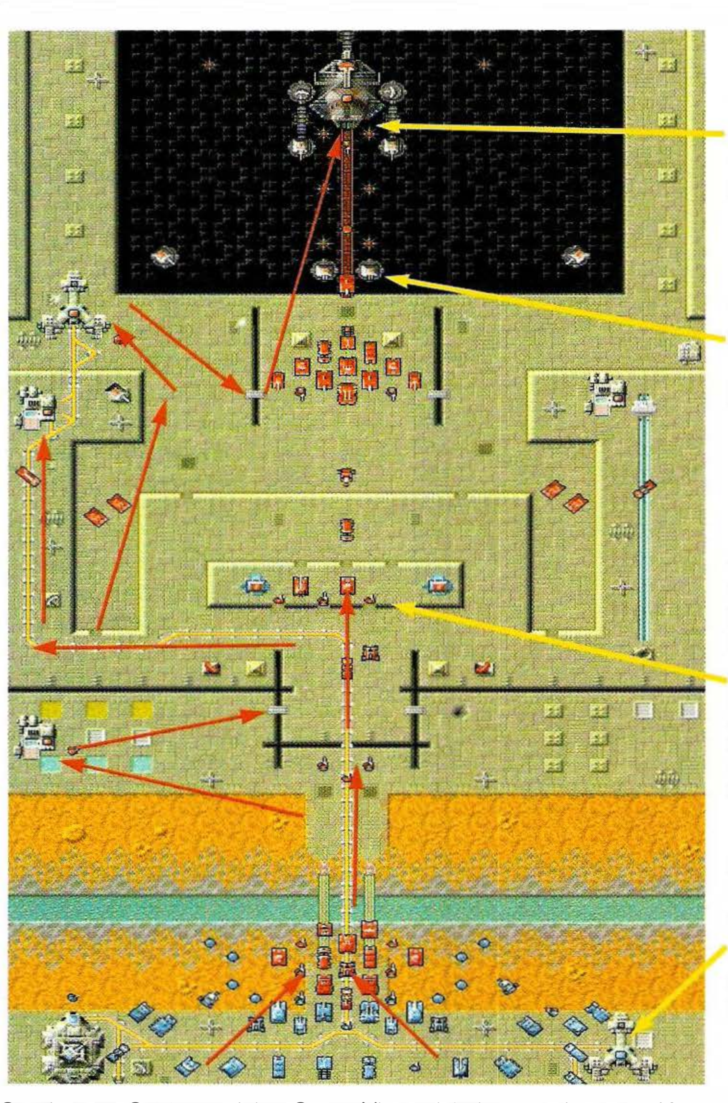
Dieser Level ist tatsächlich einfacher als viele der vorherigen Level. Es ist nur eine Sache der Überwältigung des frühzeitigen harten Widerstands und der mühsame Weg danach. Solange du deine Ranger und Dämonen geschützt hältst, wirst du keine Probleme bekommen, die Schaltzentrale der Feinde unter Kontrolle zu bekommen. Nimm die erste Reihe von roten Truppen in Angriff - benutze deine Buggys, um zuerst die Fahrzeuge zu schwächen. Setze die Samurai- und Pulsar-Tanks als Rammbock ein, um die roten Kräfte in der Mitte zu spalten. Sie werden äußerst stark geschwächt werden! Nachdem du es durch die Gruppe geschafft hast, kannst du die Ionstar-Kanone außer Gefecht setzen und dich auf den nächsten Angriff vorbereiten. Eine Welle von Nashorn-Tanks wartet in der Mitte der Karte auf dich - greife sie mit der Kombination einer Bombardierung von Buggys, gefolgt von einer Attacke deiner stärkeren Einheiten, an. Danach gilt es nur noch außer Reichweite der Waffen zu bleiben und auf die Schaltzentrale loszuziehen.

BATTLE ISLE 2

Mission 20

PASSWORT: GEKEFZU

Endlich erreichst du das Zentrum der Titan-Net-Festung. Schaffe dir Zugang zur Schaltzentrale und zerstöre sie. Viel Glück!



Diese Türen verbergen den Eingang zum Hauptquartier. Plaziere einen Imperator-Tank an den Eingang und feuere los! Nach ein paar Feuersalven brechen die Türen auf, und dein Weg hinein ist geebnet.

Diese Ionstar-Kanonen entfernst du am besten, indem du eine Anzahl von Buggys einsetzt und sie aus einer großen Entfernung heraus befeuerst.

Mach dich zu der Erhebung im Boden auf und plaziere alle deine Truppen in einem festen Kern vor und an beiden Seiten des Hügels. Der Feind wird eine Menge von Rangern aussenden und versuchen, die Depots zu beschlagnahmen. Blockiere alle Eingänge des Gebäudes und schalte sie alle einzeln aus.

Produziere am Start eine Menge von Pulsar-Tanks und wiederhole dies mit Samurai- und Buggyeinheiten. Da die Pulsar-Tanks langsam sind, werden die Samurai-Tanks und Buggys sie hoffentlich rechtzeitig für die 2. Kampfwelle einholen.

Sende vom Start aus deine Super-Virus-Einheiten zu der roten Hauptmeute. Benutze deine Buggys, um die roten Truppen aus einer großen Reichweite heraus zu schwächen. Wiederhole dies mit den Imperator- und Pulsareinheiten. Du wirst die südliche rote Spezialeinheit ohne Schwierigkeit stürmen. Ziehe danach gegen Norden zu der Erhebung in der Mitte der Karte, und sende alle deine Buggys zum Trainingscamp im Westen aus. Formiere einen harten Kern von Truppen im Zentrum der Karte und wenn alle deine Buggys voll ausgebildet sind, schicke sie in den Westen der Stadt, südlich der Roten-Armee-Fabrik. Sende noch eine andere Gruppe mit dem Rest der Tanks zur Fabrik. Zerstöre mit dem Buggy die Ionstar-Kanone. Bahne dir einen Weg zur Fabrik, sende einen Ranger hinein, und du wirst drinnen eine Ansammlung von Imperator-Tanks finden. Mit einer riesigen Armee zur Hand stürmst du die roten Truppen in nur kurzer Zeit. Suche die Spur zur Schaltzentrale und sende einen Imperator zu der Tür, um sie in die Luft zu sprengen!

BATTLE ISLE 2

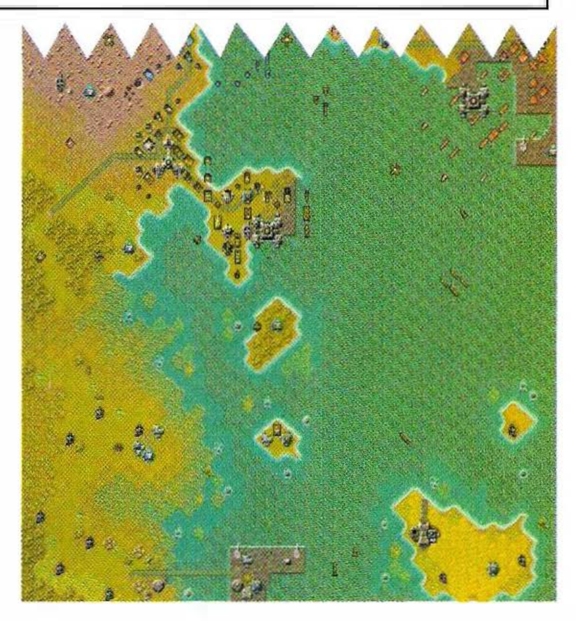
Mission 21

Nachdem Titan-Net zerstört ist, gibt es nur noch die Multispieler-Level zu erforschen. Versuche, die Oberhand zu gewinnen, indem du das Layout aller Karten studierst!

PASSWORT: YETUDWA

Das gewaltige Ausmaß der Multispieler-Option wird auf dieser 1. Karte illustriert. Um eines dieser Spiele anzugehen, brauchst du jede Menge Zeit! Der wichtigste Aspekt zur Kontrolle dieser Karte sind die Docks. Derjenige, der die Docks kontrolliert, hat auch die Kontrolle über die Karte - halte deine Ranger startbereit!

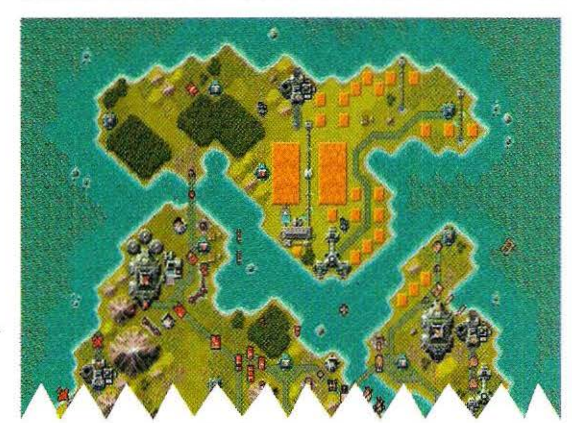


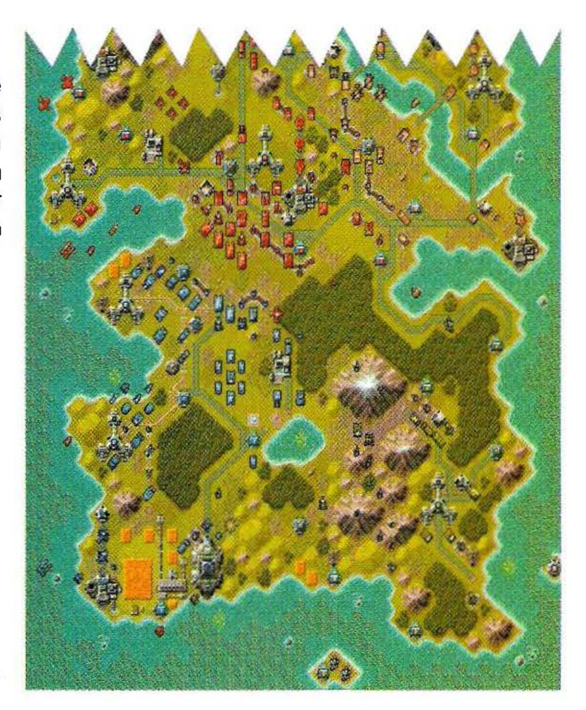


Mission 22

PASSWORT: WAGOPAY

Noch eine Reihe Mammut-Inseln zum Erforschen. Merke dir, daß die Straßenverbindungen sehr wichtig für das Vorbereiten von Attacken sind. Mache es den Gegenspielern beim Angriff so schwer wie möglich, indem du gewaltige Mengen von Waffen am Eingang deiner Festungen installierst. Dies führt bei den herankommenden Feinden zu schweren Verlusten.





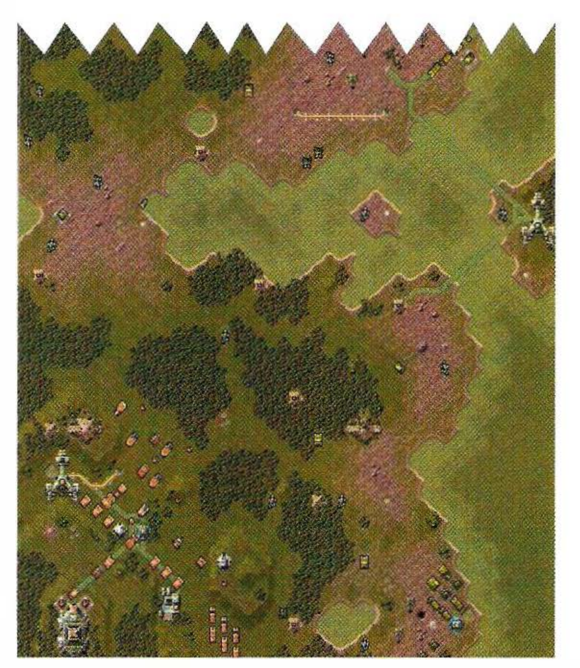
BATTLE ISLE 2

Mission 23

PASSWORT: **ZAFLUGE**

Dieser Level spielt sich auf einer großen Fläche von Graslandschaften und Wäldern ab. Der Wald stellt für viele Fahrzeuge eine ernsthafte Barriere dar. Achte darauf, daß deine Infanterie nicht auseinandergerissen und somit zum leichten Zielobjekt wird. Halte deine Truppen eng zusammen, um dich auf die feindlichen Angriffe aus dem Hinterhalt vorzubereiten.



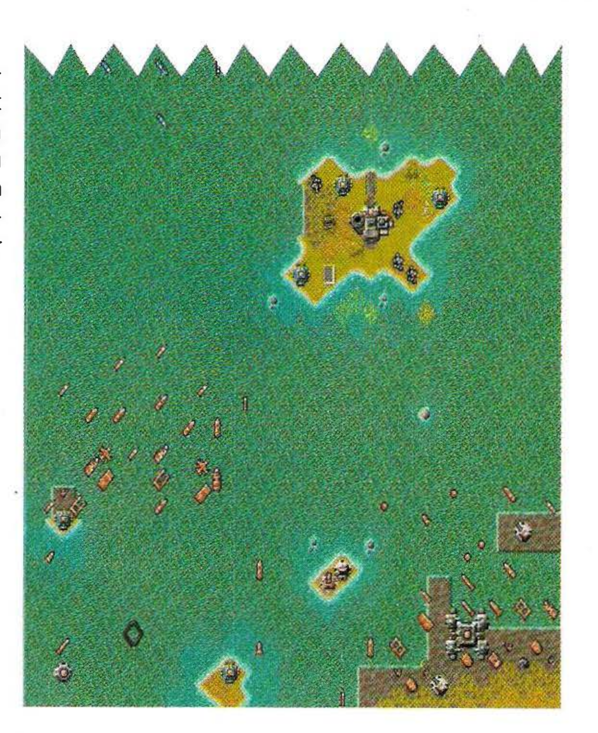


Mission 24

PASSWORT: **SKATZWA**

Der letzte Gruppenkampf ist ein Krieg um die Vormachtstellung von der Luft und vom Meer aus. Es ist wichtig, die Basisstellungen deiner Truppen instandzuhalten und die Reichweite deiner Mächte nicht zu überschätzen. Sende deine Einheiten in geschlossenen Gruppen und schicke niemals einzelne Aufklärungseinheiten aus. Halte immer Verstärkungstruppen zur Verfügung, um das Unerwartete unter Kontrolle zu halten.





MYST

Dieses Spiel - 2 Jahre lang produziert - eines der unwirklichsten Abenteuer, die je gesichtet wurden - ist gerade von Broderbund eingetroffen. Wir führen dich Schritt für Schritt durch die Fantasiewelt und lösen jedes Puzzle, damit du letztendlich das Geheimnis von Myst finden kannst! Dieser Führer zeigt nicht jede Action des Spiels , sondern nur jene, die du wirklich brauchst, um es zu lösen.

Es ist ein Geheimnis...



1. Du startest dein Abenteuer auf der Hauptinsel von Myst. Wandere zum Schalter und betätige ihn. Drehe dich nach links und steige die Stufen hoch. Der Schalter wird von nun an als Marker-Schalter bezeichnet.



2. Folge den Stufen, bis du eine Notiz auf dem Boden siehst. Hebe sie auf und lese sie. Sie erzählt dir von einer Kammer in der Nähe der Docks (Startposition) und teilt dir mit, daß du wissen mußt, wie viele Marker-Schalter sich auf der Insel befinden.



3. Gehe zur Startposition zurück und suche diesen Eingang zu einer sich unten befindlichen Kammer. Klicke auf die Tür und betrete die Kammer. Mach dich nun bereit, um eines der ersten Puzzles zu lösen.



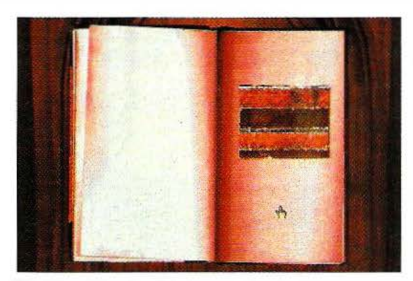
4. Drehe dich mit dem Gesicht zu den Stufen, damit du diese kleine Tafel an der Wand bemerkst. Klicke darauf, um näher heranzukommen, und öffne sie, indem du den Knopf in der oberen linken Ecke drückst. Drinnen befinden sich 2 Nummern in Fenstern. Setze diese Nummer auf 08.



5. Das Setzen der Nummern auf 08 läßt die Anzahl der Marker-Schalter auf der Insel erkennen. Drücke den Knopf auf dem Kessel, damit eine Nachricht abgespielt wird. Gehe dann auf der Insel herum und schalte alle Marker-Schalter ein. Du wirst davon 7 finden.



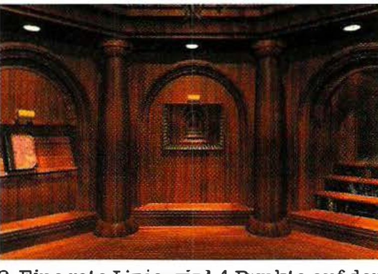
6. Der 8. Marker-Schalter befindet sich am Uhrenturm und kann noch nicht erreicht werden. Gehe nun in die Bücherei und plaziere die pinkfarbene Seite in das pinkfarbene Buch, damit eine Nachricht erscheint. Dieses Buch gehört einem der Brüder in dieser mysteriösen Geschichte.



7. Die Nachricht erscheint verzerrt und wird nur verständlich werden, wenn du während deiner Suche durch die verschiedenen Alter von Myst noch mehr Seiten findest. Drehe dich um und lege die blaue Seite auf die gleiche Weise in das blaue Buch hinein.



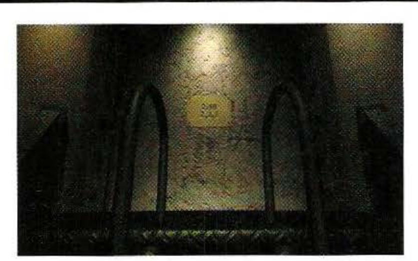
8. Drehe dich zu der Karte an der Wand. Wenn du die 7 Marker-Schalter wie erwartet eingeschaltet hast, wirst du Diagramme der Hauptstruktur der Insel sehen können. Klicke und halte auf dem aufleuchtenden Kreis an.



9. Eine rote Linie wird 4 Punkte auf der Karte durchlaufen. Halte die Linie auf den großen Getrieben an und höre dir das Geräusch des sich drehenden Turms an. Gehe nun zum Gemälde, auf welchem Stufen abgebildet sind, die zu einem Korridor führen, und klicke darauf, damit ein Durchgang erscheint.

MYST

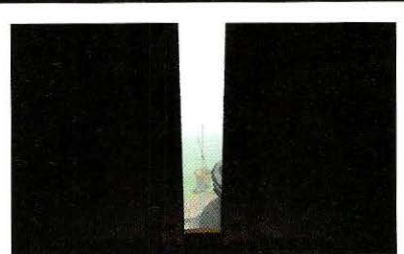
Insel Myst



10. Nachdem du mit dem Lift in den Turm gefahren bist, wirst du 2 Leitern finden. Eine wird dich an die Stelle führen, auf die du mit dem Turm gezeigt hast. Die andere Leiter bringt dich zu einem Hinweis.



11. Die Hinweise werden später im Spiel gebraucht, um Zugang zum entsprechenden Mystbuch zu erhalten. Merke dir jeden Hinweis im einzelnen. Du mußt zur Karte in der Bücherei zurückkehren.



12. Rotiere die rote Linie auf der Karte zum nächsten Standort und kehre zum Turm zurück. Du kannst durch dieses schmale Fenster erkennen, daß der Turm sich gedreht hat.



13. Oben auf den Stufen, hinter dem Lift, befindet sich, an der Wand befestigt, ein Hinweis. Dieser gibt dir Daten und Zeiten bekannt, die im Planetarium Star-Plotter benutzt werden. Es gibt 4 Anhaltspunkte.



14. Der nächste Hinweis besteht aus einer Reihe von 3 Nummern. Dieser Anhaltspunkt wird im Uhrturm verwendet und wird dir Zugang zum Mechanischen Zeitalter verschaffen.



15. Dieser Hinweis gibt dir letztendlich eine elektrische Spannung. Sie wird im Generatorraum eingesetzt, um das Raumschiff aufzupowern und dir Zugang zum Selenitic-Alter zu verschaffen.



16. Suche die Bücher in der Bibliothek nach Hinweisen ab (du mußt den geheimen Durchgang zum Turm schließen, indem du auf das gegenüberliegende Bild an der Wand klickst).



17. Gehe zuerst zum Generatorenraum - geradewegs den Weg von der Bibliothek aus runter. Du müßtest das Gebäude schon entdeckt haben - draußen ist ein Marker-Schalter angebracht.



18. Um das Raumschiff zu öffnen, muß die Spannung, die von dieser Powerstation aus erzeugt wird, genau stimmen. Drücke den ersten und dritten Knopf in der linken Reihe und den dritten und vierten Knopf in der rechten Reihe.



19. Wenn du dich zur Wand hinter dir drehst, wirst du ein Diagramm der Schalter erkennen. Wenn du die falschen Schalter betätigt hast und die Spannung mehr als 59 Volt beträgt, werden die Stromkreisunterbrecher, die sich draußen befinden, in die Luft gehen.



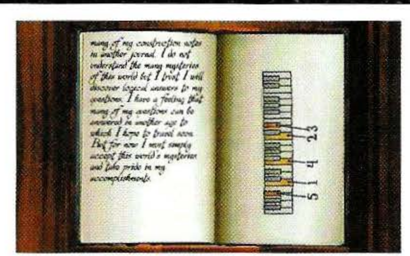
20. Hier findest du 2 Stromkreisunterbrecher. Wenn du Probleme bekommst, die korrekte Spannung zu erzeugen, mußt du sie finden und dich davon überzeugen, daß sie nicht ausgelöst wurden.



21. Nun, da sich die Power auf 59 Volt befindet, bahne dir deinen Weg zum Raumschiff und klicke auf der Tür, um sie zu öffnen. Dies ist der Start deiner Reise zum Selenitic-Alter.

MYST

Das Selenitic-Zeitalter


22. In der Bibliothek kannst du ein Buch finden, in dem die Klaviertastatur genauso abgebildet ist, wie hier gezeigt wird. Schaue dir das Bild an und erstelle Notiz über die Tastatur. Sie sind numeriert und müssen in der gleichen Reihenfolge gedrückt werden.


23. Gehe zum Keyboard in der Innenseite des Schiffes. Drücke die Taste, die im Buchdiagramm mit 1 markiert ist, und höre dem Sound zu. Dieser Ton muß auf der Kontrolltafel mit dem Schieberegler abgestimmt werden.


24. Es ist einfacher, die Tasten auf dem Keyboard des Pianos zu zählen und den entsprechenden Schieberegler um genau die gleiche Anzahl von Tönen zu verschieben. Führe dies mit allen 5 Schiebereglern aus und ziehe den Haupthebel.


25. Gehe an dem kleinen Gebäude vorbei und suche nach einer der 5 Übertragungsantennen. Diese befindet sich in der Nähe eines Vulkans. Drücke den roten Knopf und wandere zur nächsten.


26. Setze deinen Weg um die Insel herum fort, um die Schalter zu finden. Jeder sendet ein Signal zu einer Empfangsstation der Insel aus. Den Sound, den du hörst, wie z. B. diese Uhr hier, mußt du dir merken!

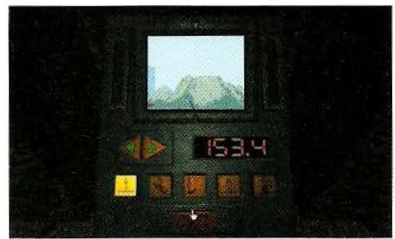

27. An 2 Stellen wirst du entweder eine rote oder blaue Seite finden. Du kannst nur eine mit zurück nach Myst nehmen - wie auch immer - es macht keinen Unterschied, welche. Achte auf die Symbole!


28. Das Symbol für 'Wind' zeigt darunter einen Tunnel, der zum Empfänger führt. Steige die Stufen hinunter, nachdem du alle der 5 Schalter betätigt hast.


29. Die blaue Seite befindet sich in dem Holzgebiet der Insel. Notiere dir den Ort, wo sich die Seite befindet, die du zurückläßt. Du kannst dann einfach später im Spiel nochmals zurückkommen.


30. Wenn du um die Insel herumläufst, mußt du dir eine Notiz der Schlüsselorte anfertigen. Ansonsten könnte es dir passieren, daß du dich leicht verläufst - besonders bei dem Nebel!


31. Am unteren Ende der Stufen im Windtunnel mußt du das Werkzeug benutzen, um an dem Schalter, der sich an der Wand befindet, zu ziehen. Das Licht schaltet sich an.



32. Klicke auf der Metalltafel auf der anderen Seite des Tunnels, damit der Scanner erscheint. Klicke nun auf das erste Symbol (Wasser) und benutze die Richtungspfeile, um den Sound des Wassers richtig einzustimmen. Setze ihn auf 153.4.



33. Wähle weiter jedes Symbol aus und stelle auf dem Scanner die korrekte Richtung ein. Die Richtungsschalter werden aufleuchten, wenn du an die richtige Position herankommst. Der Vulkan beträgt 130.3.

MYST

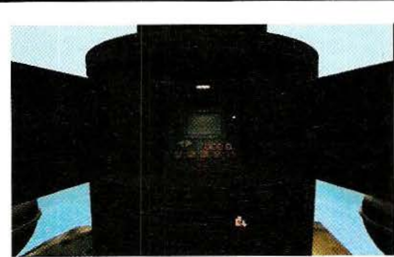
Das Selenitic-Zeitalter



34. Die Uhr ist das 3. Symbol. Diese mußt du auf 55.6 setzen. Stelle, wie hier gezeigt, das 4. Symbol, die Töne, auf 15.0.



35. Das 5. Symbol letztendlich ist der Wind, und er sollte auf 212.2 gesetzt werden. Nun, da du alle 5 Standortsignale empfängst, mußt du den roten Knopf unten drücken. Dir wird eine Reihenfolge gezeigt.



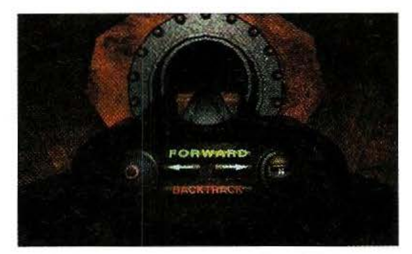
36. Notiere dir die Reihenfolge, in der die Symbole gezeigt werden. Nachdem dies erledigt ist, mußt du den Scanner verlassen und dir deinen Weg zurück zu dem kleinen Gebäude, das sich am Anfang der Insel befindet, bahnen.



37. Klicke am Gebäude auf die kleine Tafel auf der rechten Seite und schaue sie dir aus der Nähe an. Du mußt nun jeden der Schieberegler auf den richtigen Sound einstellen. Die Reihenfolge ist: Töne, Wasser, Wind, Vulkan und Uhr.



38. Im Lift wirst du ein fremdes Fahrzeug entdecken. Bewege dich nach oben auf es zu und drücke den Knopf, um die Tür zu öffnen. Gehe hinein!



39. Klicke auf den Sitz und drücke den Vorwärtsknopf, um das Fahrzeug auf seinen Weg zu bringen. Es wird auf einem Schienensystem abgestellt. Du mußt nun das Fahrzeug durch das Labyrinth leiten.



40. An jedem Stop hast du eine Richtungsauswahl: Gehe nach links, rechts oder geradeaus. Die korrekten Richtungen lauten: N, W, N, O, O, S, S, W, SW, W, NW, NO, N, SO. N ist 'bing', W ist 'twrr', O ist ein Luftbrechersound und S ist ein Glockengeklirre.



41. Du besitzt nun das erste Buch von Myst und wirst zur Bibliothek zurücktransportiert. Plaziere die Seite in das entsprechende Buch und kehre zurück, um das andere zu holen (wenn du möchtest). Gehe nun zum runden Gebäude.



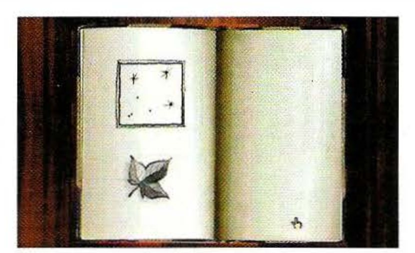
42. Innen angekommen, drehe dich zur Tür hin und schalte das Licht aus. Setze dich hin und mache dich fertig, um das Planetarium Star Plotter zu benutzen.



43. Gib die 3 Daten und Zeiten vom Hinweis aus dem Tower ein. Dies führst du aus, indem du die entsprechenden Schieberegler auf der Schalttafel verschiebst und den kleinen Knopf drückst. Merke dir die Konstellationen.



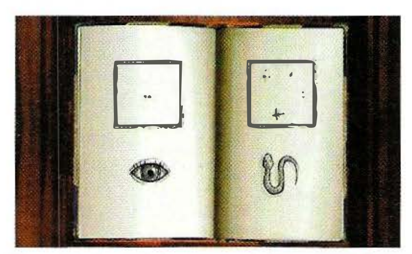
44. Die 3 Daten und Zeiten, die du eingeben mußt, lauten wie folgt:
1. Oct. 11, 1984 10:04 a.m.
2. Jan. 17, 1207 5:46 a.m.
3. Nov. 23, 9791 6:57 p.m.



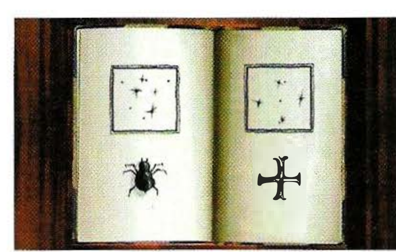
45. Gehe nun in die Bibliothek und suche dir die Konstellationen aus dem Stoneship-Buch heraus. Du wirst entdecken, daß unter jeder Konstellation ein Bild abgebildet ist. Sie müssen aufgeschrieben werden.

MYST

Stoneship Age



46. Du wirst herausfinden, daß das erste Symbol aus einem Blatt besteht. Das zweite ist eine Schlange und das dritte Symbol ist ein Käfer.



47. Jedes der Symbole ist auf den seltsamen Säulen draußen vor der Bibliothek und dem Generatorenraum abgebildet.



48. Gehe zum Springbrunnen draußen vor der Bibliothek und suche die Säulen mit dem Blatt, der Schlange und dem Käfer. Klicke auf jedes der Symbole, damit sie anfangen, rot zu leuchten.



49. Diese Aktion wird das Schiffsmodell im Springbrunnen und auch das Hauptschiff im Dock hochsteigen lassen. Bahne dir nun deinen Weg zum großen Schiff.



50. Hinten auf dem Schiff wirst du eine Kabine entdecken. Betrete sie, indem du auf die Tür klickst. Drinnen befindet sich das Buch von Myst, welches den Zugang zum Stoneship-Age darstellt.



51. Öffne es, um transportiert zu werden. In diesem Zeitalter findest du wieder 2 Seiten. Nimm eine der Seiten mit und komme später nochmals für die andere zurück.



52. Reise die Planken entlang zu einer kleinen Insel, auf der sich ein kleiner Schirm befindet. Mit dem linken Schalter kannst du Wasser vom Schiff pumpen, der mittlere pumpt von den Tunneln, und der rechte Schalter pumpt vom Leuchtturm. Drücke den rechten Schalter.



53. Gehe zum Leuchtturm. Das Wasser wird nun vom Keller herausgepumpt. Du wirst einen Schlüssel finden, der am Boden befestigt ist, und eine Truhe darunter.



54. Gehe runter zu der Truhe und drehe den Hahn unten auf. Laß das Wasser herauslaufen und drehe den Hahn wieder zu. Kehre zu den Schaltern zurück und drücke den mittleren Schalter. Dadurch wird der Keller wieder überflutet.



55. Die Kiste wird nun zum Schlüssel oben getrieben. Klicke auf denSchlüssel, um die Truhe zu öffnen. Drinnen befindet sich ein Schlüssel zur Falltüre über der Leiter. Öffne das Schloß und reise hoch.



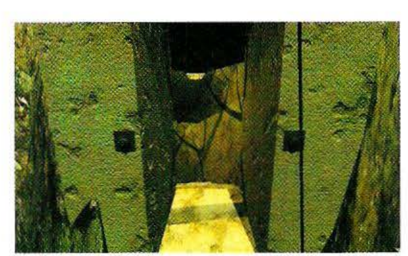
56. Klicke auf dem Generatorengriff, um ihn zu drehen, und lade die Batterien neben ihm auf. Klicke darauf, damit ein Zähler zum Vorschein kommt, der ihren Ladestand anzeigt. Die Tunnel werden beleuchtet.



57. Du mußt hierhin zurückkommen und die Batterien immer aufladen, wenn du in die Tunnel hineingehst, egal wie lange du dich dort aufhältst. Fülle immer den Aufladeanzeiger bis zum Höchststand auf.

MYST

The Stoneship Age



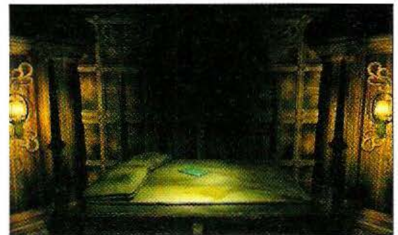
57. Gehe zu den nun beleuchteten Tunnels und durchsuche die Schlafzimmer, die du am Ende jedes Tunnels finden kannst.



58. Schau dich in den Schlafzimmern um. Klicke auf die Schubladen und anderen Objekte. Die einzigen wichtigen Stücke, die du finden mußt, sind eine pinkfarbene Seite, eine blaue Seite und eine halbe Notiz.



59. Suche die Kommode, die so aussieht wie die im roten Schlafzimmer. Hier findest du die pinkfarbene Seite in einer unteren Schublade.



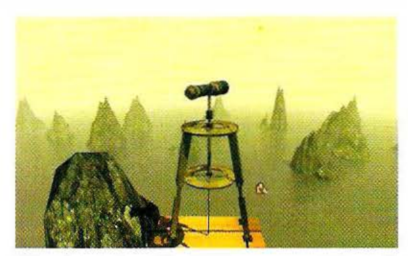
60. Folge dem 2. Tunnel, um das andere Schlafzimmer zu finden. Jedes der Schlafzimmer gehört den Brüdern in den Büchern. Du solltest eine Veränderung ihrer Charakterzüge feststellen!



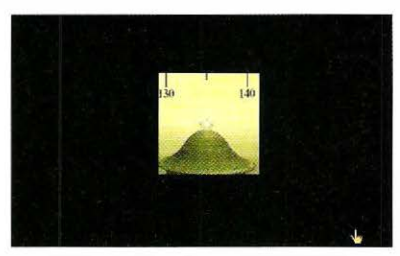
61. Lokalisiere die Kommode in dem Schlafzimmer, in dem sich die blaue Seite befindet. Klicke auf sie und klicke dann auf die untere Schublade, wie gezeigt. In dieser befindet sich eine zerrissene Notiz. Klicke auf sie und schreibe die Nachricht auf.



62. Achte darauf, daß die Batterien aufgeladen sind. Suche dann die Holzbrettstufen, die den Berg hoch führen. Wandere bis in die Spitze.



63. An der Spitze wirst du ein Teleskop finden. Schaue hindurch und drehe es, bis du den Leuchtturm siehst, welcher aufleuchtet, wenn die Batterien aufgeladen sind.



64. Deine Aussicht sollte so aussehen. Notiere dir, daß die Position des Leuchtturms 135 Grad betragen sollte. Dies wird relevant, wenn du einen großen Kompaß findest.



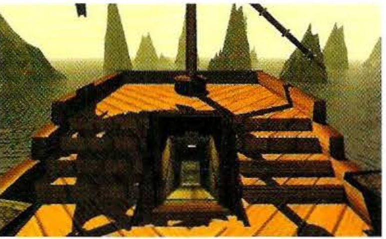
65. Gehe zum Tunnel, in dem sich eine geheime Tafel in Bodennähe befindet. Klicke darauf, damit sie sich öffnet.



66. Wende dich in der geheimen Passage zurück zum Eingang, damit du das blaue Warnlicht findest, das anzeigt, daß die Elektrizität ausgefallen ist.



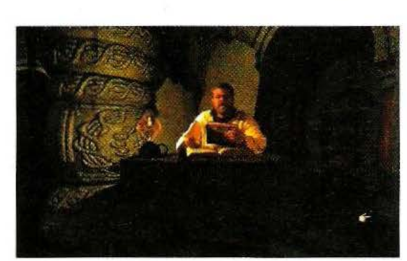
67. Suche den großen Kompaß auf dem Boden. Drücke auf den Knopf, der sich auf die 135 Grad bezieht, die du am Teleskop gefunden hast. (Der 12. Knopf von Norden aus im Uhrzeigersinn).



68. Der Knopf beleuchtet die Unterwasserlampe, welche wiederum die Kammer und die Schiffskabine beleuchtet. Gehe zum Schalter neben dem Schirm und drücke auf den linken. Dieser pumpt die Kabine leer. Betrete sie!

MYST

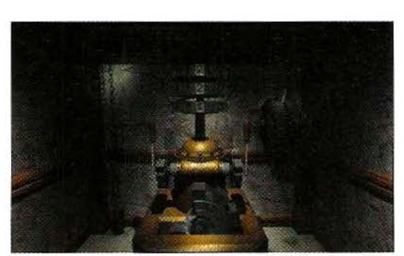
Mechanical Age



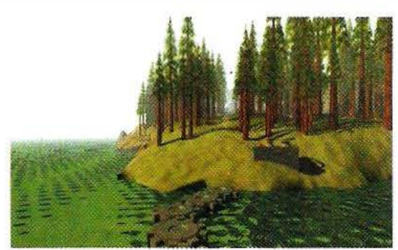
70. Wenn du in der Kabine des Schiffes bist, wandere die Stufen hinunter, bis du einen Tisch im untersten Level sehen wirst. Klicke darauf, um das Myst-Buch erscheinen zu lassen. Klicke noch einmal, um zu Myst zurückzukehren.



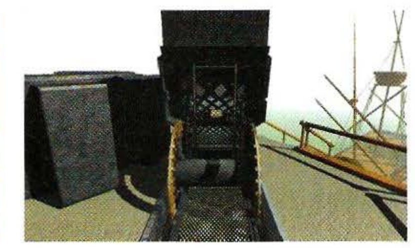
71. Plaziere die Seiten deiner letzten Reise in die Bücher und gehe zum Uhrenturm. Klicke auf den Apparat unten. Das große Rad stellt den Minutenzeiger ein und das kleine Rad den Stundenzeiger.



72. Setze die Uhr auf 2:40 (von den früheren Hinweisen), betätige den Markerschalter und betrete die Uhr. Du mußt nun die Zahnräder auf 2-2-1 stellen. Der linke Hebel rotiert die unteren Getriebe und der rechte die oberen.



73. Wenn du an dem Hebel ziehst und ihn runterhältst, drehen sich beide Getriebe einmal, aber nur das mittlere Getriebe wird sich weiterdrehen. Wenn du einen Fehler machst, wird der rechte Hebel das Puzzle zurückstellen.



74. Gehe zu den gigantischen Getrieben in der Nähe des Docks. Dort befindet sich nun eine Öffnung, die ein Buch zeigt, welches dich zum Mechanical-Zeitalter transportiert.



75. Du wirst eine Kombinationsschloßtafel entdecken, auf der du 4 Bilder in der richtigen Reihenfolge anbringen mußt, damit sie sich öffnet. Folge im Moment nur dem Laufsteg zu der Festung und gehe hinein.



76. Reise zum Raum mit den Waffen. Suche hier einen Stuhl und klicke auf der Tafel, die sich links vom ihm befindet. Ein geheimer Durchgang zu einem anderen Raum wird nun erscheinen.



77. In diesem Raum wirst du eine blaue Seite einsammeln können. Das Zimmer in der Festung wird dir eine Vorstellung von der Persönlichkeit des Vorbesitzers geben.



78. In diesem Waffenraum findest du auch diesen Sockel mit den 2 Knäufen. Es ist ein Simulator, um die Festung zu drehen. Übe damit, da kein Anzeiger vorhanden ist, wenn du es später ausführen mußt.



79. In dem anderen Raum findest du diesen Stuhl. Klicke auf der linken Seite vom Stuhl hinter den Wandteppich, um noch eine andere Geheimtafel zu entdecken.



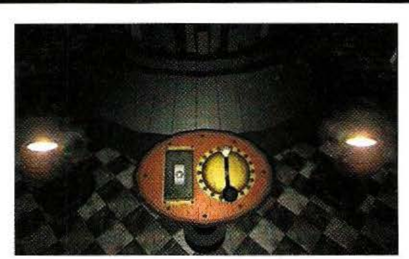
80. Hinter der Tafel findest du eine pinkfarbene Seite. Es gibt dort noch andere bewegliche Objekte, die angeblich auf deine Hände in diesen Räumen reagieren, aber sie richten eigentlich nichts aus.



Suche den Korridor, der die beiden Haupträume verbindet, und drücke auf den roten Knopf an der Wand. Eine Treppe, die nach unten führt, erscheint.

MYST

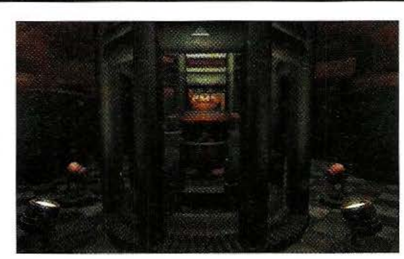
The Mechanical Age



81. Am Ende der Stufen findest du den Apparat. Halte den Hebel nach vorne, bis das runde Symbol rot aufleuchtet. Im unteren Teil des Kreises befindet sich eine Öffnung.



82. Drücke den roten Knopf im Korridor zum zweiten Mal und gehe durch den Flur. Betrete die Säule in der Mitte und drücke den Pfeil, der nach oben zeigt. Nimm dann den Lift nach oben.



83. Wenn du die Spitze erreichst, bleibe einen Moment im Lift und betätige den quadratischen Knopf zwischen dem oberen und unteren Knopf. Verlasse nun schnell den Lift. Er fährt dich ein Stück nach unten.



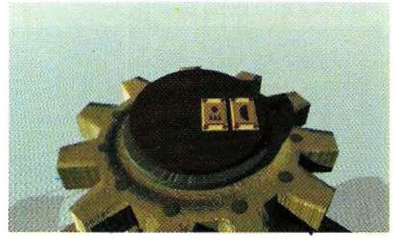
84. Oben siehst du ein Gerät, das dem im Waffenraum gleicht. Dies sind die Kontrollen, um die Festung zu rotieren. Die Fertigkeit besteht darin, wie lange du den rechten Hebel nach vorne halten kannst.



85. Du mußt die Festung durch 3 der 4 möglichen Stoppunkte rotieren. Dieser 4. Punkt, der angezeigt wird, führt dich nur in ein leeres Meer hinein.



86. Dies ist eine der 2 Inseln, zu denen du rotieren mußt. Stelle die Rotation ein und fahre mit dem Lift runter. Schaue hinaus! Wenn du erfolgreich warst, kannst du den Laufsteg entlang wandern.



87. An der Spitze der kleinen Insel wirst du diese Hinweismarkierung finden. Schreibe dir auf, wie die letzten 2 Symbole präsentiert werden, damit du sie ins Kombinationsschloß eingeben kannst.



88. Der 2. Stoppunkt wird wie im Bild gezeigt aussehen. Wandere wieder den Laufsteg entlang, bis du den Hinweis findest.



89. Der 2. Hinweis besteht aus einer weiteren Reihe von Symbolen und ermöglicht dir den Zugang zur Kombinationsschloßtafel. Kehre nun zum Rotationsgerät zurück.



90. Rotiere letztendlich die Festung zurück in ihre Originalstellung (wie im Bild gezeigt). Reise in das Gebiet, in dem du das erste Mal das Mechanical Zeitalter betreten hast, und gehe zum Kombinationsschloß.



91. Gebe die korrekten Symbole, wie angezeigt, ins Schloß ein. Achte darauf, daß sie in der richtigen Reihenfolge liegen. Drücke nun den roten Knopf. Ein Treppenhaus erscheint. Am Ende der Stufen liegt das Myst-Buch, um dich zurück zur Bibliothek von Myst zu bringen.



92. Plaziere die Seiten in die entsprechenden Bücher der Bibliothek und kehre durch das große Getriebe auf dem Hügel in diese Zeit zurück. Nimm die andere Seite und gib wieder die Kombination ein, um die Bücherei zu erreichen und der anderen Nachricht zuzuhören.

MYST

The Channelwood Age



93. Dieses Bild zeigt die Ansicht der Kombinationskontrolltafel, die geheime Treppe zurück nach Myst und die Festung aus der Ferne.



94. Wieder zurück in Myst, mußt du zu der kleinen Hütte, die hier gezeigt ist, gehen. Gehe hinein und drehe dich zurück zum Eingang, wo du einen Tresor sehen wirst.



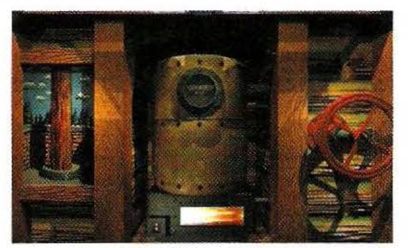
95. Gib die Kombination 724 (ein früherer Hinweis vom Turm) ein und öffne ihn. Drinnen befindet sich eine Schachtel mit Streichhölzern.



96. Hebe ein Streichholz auf und zünde es an der Schachtel an. Drehe dich nun um zum Hochofen, der am anderen Ende der Kabine steht.



97. Entzünde mit dem Streichholz die Flamme am Fuße des Hochofens.



98. Positioniere deinen Cursor auf die Mitte des Rades, bis es sich grün färbt. Das heißt, daß das Rad sich nun im Uhrzeigersinn drehen wird. Klicke, um den Hochofen anzukurbeln.



99. Diese Action powert den Baumlift hinter der Kabine hoch und bringt ihn über die Bodenfläche. Warte, bis du das Geräusch des hochfahrenden Liftes nicht mehr hören kannst, und schalte dann den Ofen aus (roter Cursor).



100. Da das Ofenfeuer nun gelöscht ist, fängt der Aufzug an, wieder abzusacken. Verlasse schnell die Kabine und gehe hinter sie. Du wirst einen großen Baum entdecken. Klicke, um reinzugehen, wenn der Lift sich auf dem Boden befindet.



101. Warte, bis der Baum runter in untere Tiefen fällt, wo du das nächste Myst-Buch finden wirst, welches dich zum Channelwood-Alter führen wird.



102. Du wirst am Anfang einem Baum in einer Serie von hölzernen Wanderwegen begegnen. Suche dir deinen Weg durch sie hindurch, bis du einen Lift, eine Wendeltreppe, die du nicht betreten kannst, ein Pumpen- ähnliches Gerät mit einem Griff und ein Windmühlengebäude (wie im Bild gezeigt) gefunden hast.



103. Gehe zur Windmühle und drehe den Hahn am unteren Teil des Wassertanks auf. Du wirst das leise Tröpfeln von Wasser vernehmen, sobald es anfängt, durch das Rohr zu fließen.



104. Dieser fortwährende Wasserfluß ist der Schlüssel zu allen Puzzles hier. Verlasse die Windmühle und folge dem Rohr den Fußweg entlang bis hin zur ersten Abzweigung.

MYST

The Channelwood Age



105. Die Abzweigungen konnen verändert werden, damit du das Wasser in verschiedene Richtungen leiten kannst, die von den gelben Punkten angezeigt werden. Stelle die Schalter ein, damit das Wasser zur Pumpe neben dem Lift fließt.



106. Betrete den Lift und schließe die Tür, indem du auf sie klickst. Ziehe an dem Griff auf der rechten Seite und fahre in den höheren Baumlevel hoch.



107. Vor dir kannst du nun ein Baumhaus sehen. Von diesen gibt es mehrere. Sie sind mit Holzbrücken verbunden. Deine Aufgabe hier ist es, dich nicht zu verirren, da alles sehr ähnlich aussieht.



108. Gehe über die Holzbrücken zu jedem Baumhaus, bis du eines findest, das dich zu einer spiralförmigen Treppe, die runterführt, bringt.



109. Das obige Bild zeigt die Wendeltreppe letzten Baumhauses. Gehe zu diesem hinüber, und du wirst auf der rechten Seite einen Lift und eine verschlossene Tür, die den Eingang zur Treppe blockiert, ausfindig machen.



110. Du mußt diesen Schalter, der sich in einem Baumhaus in der Mitte aller Holzbrücken befindet, suchen. Mit diesem kannst du die Tür zur Wendeltreppe öffnen.



111. Es ist wahrscheinlich ziemlich schwierig, den Schalter zu finden. Aber wenn du diese Ansicht eines Baumhauses siehst, gehe hin und nimm die linke Brücke, die dich zum Schalter führen wird.



112. Nun, da die Tür geöffnet ist, kannst du runter zur Bodenfläche gehen. Du brauchst nun den Lift vom Bodenlevel zum ersten Baumhauslevel nicht mehr. Du kannst nun das Wasser irgendwoanders hinleiten.



113. Öffne am Ende der Spiraltreppe die Tür. Sie bleibt offen. Setze die Rohrschalter neu, damit das Wasser zu der Pumpe am Ende der Wendeltreppe fließt.



114. Diese Pumpe wird nun den Lift oben auf der Wendeltreppe in Gang bringen. Gehe wieder hoch und steige auf normale Weise in den Lift ein.



115. Nimm den Lift und fahre hoch in den nächsten Level. Dort gibt es eine rote Seite, eine blaue Seite und die andere Hälfte der zerrissenen Notiz, die du schon früher in diesem Gebiet gefunden hast. Du wirst auch einige Anzeichen von den Gewohnheiten der frühreren Einwohner bemerken!



116. In dem Raum hinter dem Lift wirst du eine rote Seite in einer der Schubladen entdecken. Nachdem du diesen Raum inspiziert hast, kannst du nach Norden gehen, bis du einen Raum auf der linken Seite siehst.

MYST

Channelwood Age



117. In diesem Raum befinden sich viele seltsame Geräte. Klicke hier auf den oberen Teil der Truhe, um eine Fußangel zu entdecken.



118. Sieh dich um, bis du eine blaue Seite, die auf dem Boden liegt, findest. Nimm entweder diese oder die rote Seite mit, aber vergiß nicht, später nochmals zurückzukommen, um die übriggebliebene Seite einzusammeln, damit du noch mehr Nachrichten vernehmen kannst.



119. Neben der blauen Seite steht eine Hologramm-Maschine. Drücke auf den Knopf, um noch einer anderen Nachricht von einem der Brüder zuzuhören - auch, wenn sie keinen Einfluß auf den Ausgang hat.



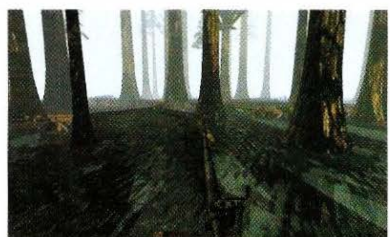
120. Schaue dich weiter in diesem Raum um und klicke auf die unterste Schublade, die sich in der Nähe des Bettfußes befindet. Hier findest du die 2. Hälfte der zerrissenen Notiz. Schreibe sie nieder, damit die Nachricht vollständig wird.



121. Wenn du bereit bist, die Stelle zu verlassen, bahne dir deinen Weg zu den hölzernen Fußwegen und lege den Schalter um, damit das Wasser zu dem Pumpgerät am Ende der Sackgasse fließt.



122. Ziehe an dem Griff der Pumpe, und eine Brücke wird erscheinen, die zum anderen Teil des Fußweges führt. Folge ihm bis zu einem anderen Lift.



123. Folge dem hölzernen Fußweg (nicht dem, auf dem du hierhin gelangt bist), bis du eine Kurbel findest. Drehe an ihr, um das Rohr hinüber zu verlängern, und fülle die Lücke.



124. Gehe nun zurück zu den Rohrschaltern und leite den Wasserfluß durch das neue Rohr um und auf den letzten Lift zu.



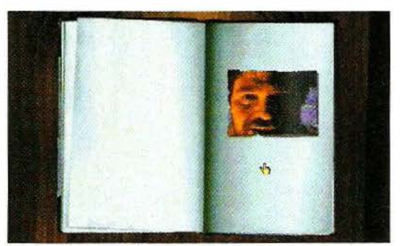
125. Klicke auf der Lifttür und gehe hinein. Fahre in ihm hoch in den nächsten Level.



126. Steige aus dem Lift aus und suche das nächste Myst-Buch auf dem Boden. Öffne es und laß dich zurück zur Bibliothek von Myst transportieren.



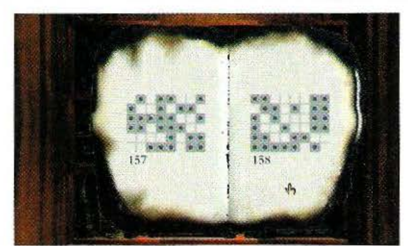
127. Dies ist Syrius, der Bruder, der im roten Buch gefangen ist. Er wird dir nun eine letzte Nachricht mitteilen, aber du mußt ihm dafür alle roten Seiten überreichen.



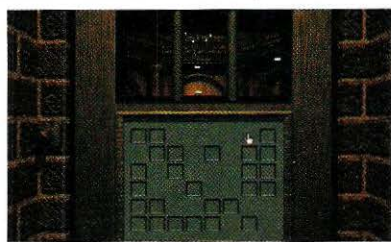
128. Nachdem die letzte blaue Seite sich an ihrem Platz befindet, wird Agamar, der 2. Bruder, seine vollständige Rede abliefern.

MYST

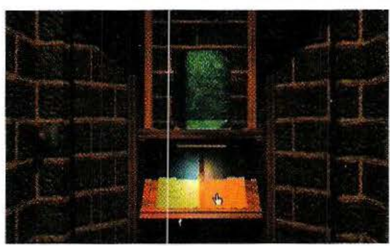
Dunny



129.Wenn du genug Seiten in die entsprechenden Bücher plaziert hast, wirst du Instruktionen erhalten, um das obenliegende Buch auf der rechten Seite im mittleren Regal der Bibliothek zu finden.



130. Gehe zur Feuerstelle und klicke auf die Metalltafel, damit das richtige Muster produziert wird. Drücke den roten Schalter. Er wird die Feuerstelle zu einem Geheimraum dahinter rotieren lassen.



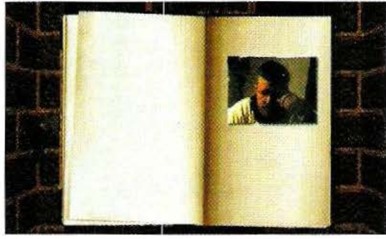
131. Hier findest du die Orte, an denen sich die letzte rote und blaue Seite zusammen mit dem grünen Buch, von dem dir gesagt wurde, daß du es nicht anfassen darfst, befinden. Speichere das Spiel an dieser Stelle und bringe eine von beiden Seiten zum Buch.



132. Du findest heraus, daß die Brüder dir einen Bären aufgebunden haben! Glücklicherweise hast du das Spiel gespeichert - ansonsten wärest du für alle Ewigkeit in dem Buch gefangen!



133. Während sie dich auslachen, weißt du schon, daß du als letzter lachen wirst. Beende das Spiel und fahre fort.



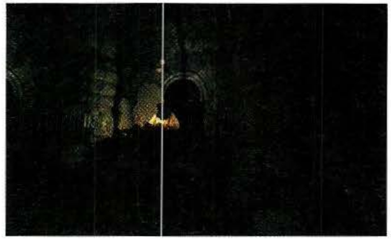
134. Gehe nun zur Geheimkammer zurück und lese das grüne Buch. Es erzählt dir die wahre Geschichte vom schweren Schicksals des Vaters der beiden Brüder. Dieser teilt dir mit, daß du die weiße Seite finden mußt.



135. Wenn du beide Hälften der zerrissenen Notiz aufgeschrieben und die volle Nachricht entziffert hast, dann weißt du, daß du zum Marker-Schalter beim Dock gehen und ihn ausschalten mußt. Alle anderen müssen an sein. Die Tafel mit der weißen Seite wird sich öffnen.



136. Trage die weiße Seite zu dem alten Mann und dringe in Dunny ein. Wenn du ohne die Seite nach Dunny gehst, wirst du mit ihm gefangen werden.



137. Drehe dich zu dem Mann an dem Schreibtisch (dem Vater der Brüder). Dies ist der Mann, der während der Eröffnungsphase des Spiels in eine Spalte fällt.



138. Überreiche ihm die weiße Seite. Nun ist er erlöst und verschwindet, um mit seinen beiden Söhnen abzurechnen. Er bittet dich darum, hier in Dunny auf ihn zu warten.



139. Schon bald kommt er zurück und teilt dir mit, daß er mit den beiden Brüdern fertig ist. Ich muß dir leider ausrichten, daß du zurückbleibst, um durch die Zeitalter von Myst zu wandern, bis du wieder gebraucht wirst. In diesem Spiel gibt es kein Finale! Wie schade!

ULTIMA VIII

Das neueste Ultima-Abenteuer ist eingetroffen - das Beste wurde noch verbessert! Dies ist der 1. Teil unseres erstaunlichen Führers durch eines der spannendsten Spiele dieses Jahres!

Am Anfang...



1. Du startest an dieser Stelle hier - gestrandet in einem fremden Land! Die 1. Person, die du triffst, ist Devon. Er kann dir einige grundlegende historische Tatsachen berichten. Spreche mit ihm, bis er dir aufträgt, Ost-Tenebrae zu besuchen. Rolle seinen Schlafsack zusammen, packe ihn in deinen Rucksack und mach dich zu den Docks im Westen auf (es ist das Gebiet mit dem Holzboden).



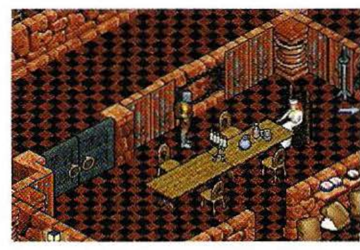
2. Gehe an den Docks entlang in Richtung Westen und nähere dich der Menschenmenge am Ende. Dort findet gerade eine Hinrichtung statt. Shaana wird Toran köpfen, und Rhian wird über den Tod ihres Ehemannes schluchzen. Wenn dies vorüber ist, mußt du dich Tarnas Verhör unterziehen und ihm antworten. Wandere nach Westen zu Tenebrae, wo du noch einen anderen Wächter triffst, der schlechte Manieren an den Tag legt.



3. Wenn du Tenebrae erreichst, solltest du einige Zeit mit den Einwohnern reden. Kilandra besitzt eine eindeutige Meinung über die Herrschaft Mordeas. Du findest sie am Riff der Fischer im Westen von West-Tenebrae.



4. Eine andere ansässige Person, die du auf jeden Fall treffen solltest, ist Orlok. Er ist Eigentümer der örtlichen Gaststätte, und er kann dich über die letzte Regentschaft der Geistesbeschwörer informieren. Du kannst ihn in West-Tenebrae ausfindig machen.



5. Nachdem du dich mit einigen interessanten Tenebraeischen Charakteren und Gebieten vertraut gemacht hast, kannst du dich an der Person versuchen, über die jeder eine gefestigte Meingung hat - Mordeal. Schon bald wirst du herausfinden, warum sie so beliebt ist! Du wirst sie in ihrem Palast finden, den du leicht an der Größe und seiner roten Farbe erkennen kannst.



6. Nachdem du eine Ahnung hast, was für ein Mensch Mordea ist, kannst du dir den Weg an die Spitze des Palastes bahnen, wo du einen Teleport findest. Aktiviere ihn, indem du entweder auf ihn zugehst oder nahe an ihm vorbeigehst. Dies hört sich im Moment ziemlich unwichtig an, aber Teleports werden im fortschreitenden Spiel zunehmend interessanter.



7. Sobald du durch den Palast zurück runterkommst, gehst du in die Küche, wo du Aramina finden wirst. Durch ein Gespräch mit ihr wird eine Flagge für dich in der Zukunft gehievt, für den Fall, daß du nach Zentral-Tenebrae zurückkehren mußt. Sie wird dir sagen, daß sie dich in ihrem Haus in Ost-Tenebrae bei Bloodwatch treffen möchte.



8. Als nächstes mußt du mit Bentic reden. Du findest ihn in der Bücherei in Ost-Tenebrae. Um dorthin zu gelangen, mußt du durch das obere Ost-Tor marschieren. Es ist das 1. Gebäude im Norden des Weges, auf den du kommst. Er hält sich entweder auf der oberen Etage oder an einem der beiden Schreibtische unten auf.

ULTIMA VIII

Bentic und Mythran



9. Nun, nachdem du Bentic gefunden hast, mußt du die Konversation in folgende Richtung lenken:
1. Frage nach Pagan.
2. Frage ihn: "Ich dachte, dieser Ort wäre Tenebrae".
3. Sage ihm, daß du Pagan verlassen möchtest.
4. Frage nach Mythran.
5. Frage zum Schluß, wo Mythran lebt.

Du wirst herausfinden, daß er auf der anderen Seite einer Höhle lebt.



10. Um zur Höhle zu gelangen, mußt du zuerst nach Zentral-Tenebrae zurück. Mach dich von hier aus zum Nord-Tor auf. Gehe hindurch und folge dem Pfad nach Norden und Nord-West. Betrete nun die Höhle und mache dich auf ein paar wirkliche Indiana Jones-Actions gefaßt.



11. Du erreichst zuerst ein Gewässer. Aber wenn du hineinfällst, wirst du ertrinken - hüte dich davor! Benutze die Trittsteine, um auf die andere Seite zu gelangen. Wenn du dich beim Überqueren der Steine nicht genügend nach hinten stellst, besteht die Gefahr, daß du dich verspringst - außer, wenn du zum 2. Stein und vom zweiten zum letzten springst!



12. Nachdem du erfolgreich über das Wasser gesprungen bist, stößt du auf ein zerstörtes Gebäude. Leider ist die Winde, die du auffindest, kaputt. Sie muß repariert werden. Um dies zu vollziehen, mußt du nach Osten wandern und die Seilbrücke überqueren.



13. Nachdem du die Seilbrücke passiert hast, siehst du noch ein zerstörtes Gebäude. In diesem gibt es eine Reihe von Hebeln. Wenn du den richtigen Hebel wählst, wird durch das Ziehen an diesem der kaputte Hebel aktiviert. Ziehe an den Hebeln, vor denen sich keine Knochen oder Totenköpfe befinden. Überquere die Seilbrücke noch einmal.



14. Gehe zum zerstörten Gebäude zurück und ziehe an dem nun funktionierenden Hebel. 2 gigantische Eisentore, die sich südlich von dir befinden, werden dadurch geöffnet. Mythran ist nun nicht mehr weit entfernt. Gehe durch die Tore und setze deinen Weg nach Süden fort, bis du endlich aus der Höhle und ihrem Labyrinth von Höhlen herauskommst.



15. Frische Luft - endlich! Gehe weiter Richtung Süden und bahne dir den Weg über die Graslandschaft. Du wirst mit jemandens Haustür konfrontiert. Sie gehört Mythran. Betrete sie nur mit Vorsicht - drinnen befinden sich noch mehr Hindernisse! Hetze durch diese hindurch, aber paß auf, daß dein Timing stimmt, oder du wirst zu Tode gebraten.

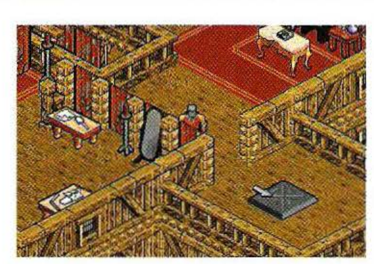


16. Mythran - zum Glück! Du benötigst die Rückrufgegenstände von ihm - führe die Konversation wie folgt:
1. Frage ihn: "Ich habe viele Fragen".
2. Sage ihm, daß du Pagan verlassen willst.
3. Sage ihm nochmals, daß du Pagan verlassen willst.

Er wird dir nun den Rückrufgegenstand und einen Heilungstrank überreichen. Nimm sie und laufe die Stufen hoch zu seinem Teleport am vorderen Balkon.

ULTIMA VIII

Vividos



17. Nun mußt du Mythrans Teleport aktivieren, indem du dich in seine Nähe oder auf ihn stellst. Alle Teleporte des Spiels funktionieren in der gleichen Weise. Klicke 2-mal auf das Rückrufgerät und wähle, nach Tenebrae zurückzukehren. Wenn du Mordeas Teleport nicht aktiviert hättest, hättest du jetzt nicht die Option, dorthin zurückzukehren. Gut gemacht!



18. Vividos ist der nächste Charakter, den du besuchen wirst. Um ihn zu finden, mußt du durch Ost-Tenebrae reisen. Folge von dort aus der Oststraße und begib dich dann in Richtung Norden und auf den Friedhof. Wenn du den Friedhof erreicht hast, mußt du den Fußweg benutzen, um Vividos Haus zu finden. Gehe hinein und spreche mit ihm.



19. Vividos berichtet über die Vergangenheit der Geisterbeschwörer, aber auch, was noch wichtiger ist, über einen Dolch. Du mußt anbieten, den Dolch zurückzugewinnen. Leite die Konversation wie folgt:
1. Bitte darum, den Geisterbeschwörern beitreten zu dürfen und wiederhole dies so oft, bis "Was ist mit Mordea" ertönt.
2. Frage nach dem Dolch.
3. Biete an, den Dolch zu holen.



20. Nachdem du Vividos verlassen hast, mußt du zurück nach Ost-Tenebrae gehen. Aramina wird nun darauf warten, mit dir zu reden. Du findest sie in einem kleinen hölzernen Gebäude, das genau westlich von Salkinds Haus liegt (dies ist ein großes Gebäude, das von einer kleinen Steinmauer umgeben ist). Gehe ins Haus und frage sie
1. nach dem Dolch und
2. verspreche ihr, daß sie keinen Ärger bekommen wird.
Sie wird dir einen Schlüssel geben. Wandere nun zu Mordeas Palast.



21. Mit dem Schlüssel, den Aramina dir gab, kannst du eine innere Türe in Mordeas Schlafzimmer öffnen. Aber zuerst brauchst du den Schlüssel, um ins Schlafzimmer hineinzukommen. Dieser befindet sich unter einem schwarzen Kissen, auf dem ein Totenkopf abgebildet ist. Dieses liegt in Mordeas Thronzimmer. Verrücke das Kissen und nimm den Schlüssel mit. Am besten ist es, das Schlafzimmer zu dem Zeitpunkt zu betreten, wenn sie sich im Eßzimmer aufhält.



22. Wenn Mordea im Schlafzimmer schläft, tritt nicht auf den Teppich, da sie dies aufwecken würde. Gehe dicht an der West-Wand entlang und bahne dir deinen Weg zu der inneren Türe und öffne sie mit Araminas Schlüssel. Gehe hinein und suche die Truhe. Mit dem gleichen Schlüssel kannst du auch sie öffnen. In der Kiste befindet sich der zeremonielle Dolch, den Vividos haben möchte. Nimm ihn heraus und kehre zu Vividos zurück.



23. Vividos hat auf deine Rückkehr mit dem Dolch sehnsuchtsvoll gewartet. Er hat sich auf die Zeremonie vorbereitet. Gib ihm den Dolch. Wenn er sie vollzogen hat, wird er mit dir reden:

Frage 1. ob er der Geisterbeschwörer ist,
2. was ein Nachfahr ist, und
3. akzeptiere sein Angebot, sein Lehrling zu werden und biete ihm an, das Reagens für ihn zu bekommen.
Das Reagens, das er haben will, sind Pflanzen, die Hinrichtungskappen genannt werden.



24. Die Hinrichtungskappen können in einem versunkenen Gebiet, das von verwandelten Kindern bewacht wird, gefunden werden. Um dorthin zu kommen, mußt du nach Süden wandern, den Friedhof verlassen und weitergehen, bis die Straße nach Westen einbiegt. Reise dann nach Osten, bis du die Grube erreichst. Die Kappen findest du auf einer erhobenen Plattform in der Mitte der Grube. Klettere hinauf, um eine zu pflücken.

ULTIMA VIII

Devon und Salkind



25. Wandere nun zur Oststraße zurück. Bevor du die Chance hast, durch die Nische zu passieren, wird einer der Wächter dich anhalten und fragen, ob du einen Mann namens Devon kennst. Wie auch immer - deine Antwort wird letztendlich darin enden, daß du ihm erklärst, daß Bentic hingerichtet wurde und Devon in den Knast gewandert ist.



26. Führe nun eine Konversation mit Devon. Du wirst ihn im Kerker von Mordeas großem Palast eingesperrt finden. Gehe zurück in den Palast, hechte die Stufen runter, die sich auf der westlichen Seite des Gebäudes befinden, und du hast es geschafft.



27. Bevor du mit Devon sprechen kannst, mußt du zuerst den Haupteingang zum Knastbereich öffnen. Bewege dazu den Hebel nach links von der Tür. Sorge dafür, daß du die Spinne tötest, bevor du hindurchgehst. Ansonsten wird sie dich angreifen, wenn du mitten im Gespräch bist und keine Möglichkeit hast, dich zu verteidigen.



28. Devon befindet sich im Norden - 2. Türe links. Du kannst weder hineingehen, noch ihn herauslassen. Rufe an der Tür! Er wird dir erklären, daß er nicht versteht, warum er hier ist, und fühlt, daß Mordea etwas Seltsames im Schilde führt. Erzähl ihm, daß du herausfinden wirst, was das wohl sein könnte.



29. Nachdem du den Kerker verlassen hast, kannst du dich zum nächsten Ort, Salkind, aufmachen. Du warst schon einmal hier in der Nähe, und zwar, als du Aramina besucht hast. Glücklicherweise war er weise genug, ein Namensschild an seiner Haustüre anzubringen.



30. Wenn du drinnen angekommen bist, mußt du Salkind lokalisieren und eine Konversation in Gang setzen. Spreche fortwährend mit ihm, bis er dir von einem Logbuch erzählt. Er wird dir auch mitteilen, daß es in seinem Zimmer liegt. Der nächste Schritt wäre, das Logbuch zu lesen.

Cheats

Um die Cheats zu benutzen, mußt du das Programm von der Stelle aus laufen lassen, wo sich der Ordner AVATAR.DAT befindet. Die Änderungen zu AVATAR.DAT werden vollzogen und zeigen an, ob der Cheat-Modus möglich ist oder nicht funktioniert. Sichere die AVATAR.DAT!

F1 - Animation an/aus
F2 - Animation Display
F3 - Avatar Stats - modify str, dex, int.
F4 - Kampf
F5 - Wegfinder - laß NPC von Punkt A zu Punkt B gehen
F7 - Gib Cheat-Menü ein - Screen-Menü erscheint
F8 - Unterbricht Debug

Ctrl/F1 - Hilfe
Ctrl/F2 - Debugger
Ctrl/F3 - Info
Ctrl/F4 - Neustart
Crtl/F5 - Profiler - kreiert Ordner PROFILER.DAT.

Shift/F1 - Monster - kreiert Monster
Shift/F2 - Waffen - kreiert Waffen für Avatar (Helden)
Shift/F3 - Bomben - erzeugt Bomben für Avatar
Shift/F4 - Unsterblich - bleibe normal, unsterblich und unbesiegbar
Shift/F5 - Ausrüstung - kreiert Waffen für Avatar
Alt/F1 - UnbekannterDebug
Alt/F2 - Funktion Profiler - kreiert Ordner FPROFILER.DAT.
Alt/F3 - Müllkollektion - reinigt Memory
Alt/F4 - Avatar wiederherstellen - zurück zu Maximum-Levels
Alt/F5 - Avatar ist tot - schaltet eine Flagge ins Spiel

Gegenerklärung:

Die Benutzung des Cheat-Modus kann zu einer Korruption von Data führen. Verwende diese Information zu deinem eigenen Risiko.

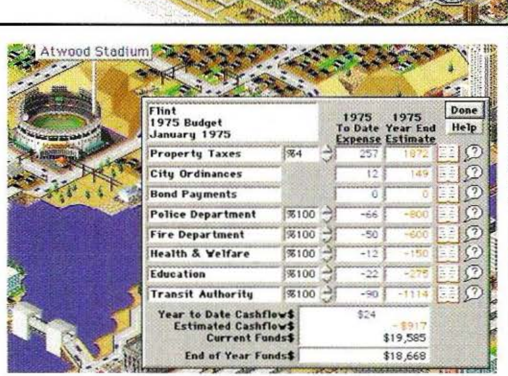
SIMCITY 2000

Eine Stadt zu kreieren, die zahlungsfähig bleibt, während man die Bevölkerung zufriedenstellen muß, ist ein harter Job - aber einer muß es tun! Hier ist dein Führer, um eine prächtige Metropole zu schaffen!

Ich als Bürgermeister!!

Sobald die Sims eintreffen, stellen sie Forderungen nach Dienstleistungen wie Krankenhäusern und Polizeistationen.

Wenn deine Stadt an Zuwachs gewinnt, wird die Bevölkerung einen Bedarf an erhöhtem Wasservorrat verlangen.



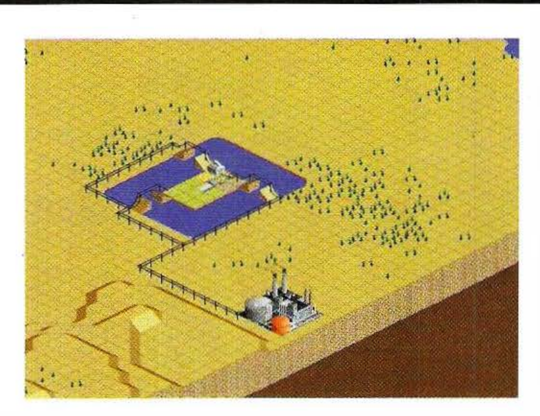
Das jährliche Budget muß aufgrund der schwankenden Bevölkerungsentwicklung angeglichen werden. Eine Verwaltung der Immobiliensteuer wäre die Lösung.



Um letzten Endes powervoll zu sein, braucht man maximale Power! Experimentiere mit umweltfreundlicher Power wie z. B. Hydro-Elektrizität oder Windantriebskraft.

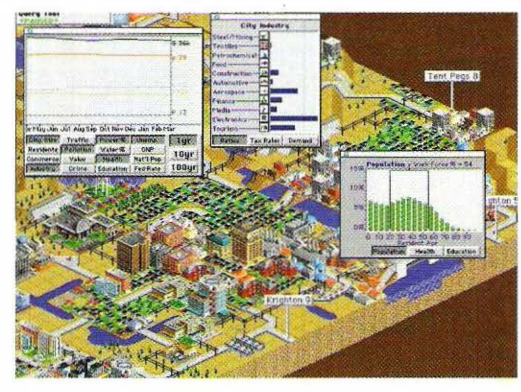
SIMCITY 2000

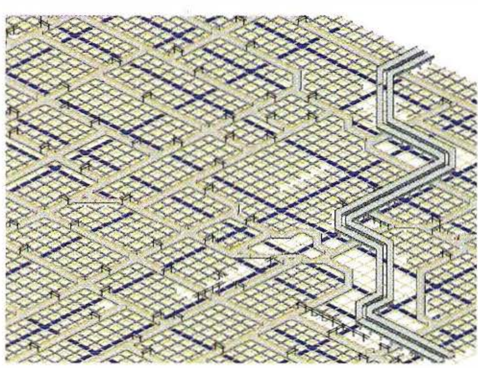
Wo fange ich an?



1. Womit du bei deiner Stadt anfängst, ist höchst wichtig! Wenn du nach ein paar Versuchen pleite gehst und in nicht wieder gutzumachende Schulden gerätst, kannst du die Maxis-Money-Builder-Methode anwenden...
a. Finde eine große Fläche flaches Gebiet.
b. Erbaue eine entsprechende Powerstation am Rande der Karte.
c. Kreiere mehrere Quadrate entfernt ein 3 x 3 quadratisches Wohnhausgebiet.
d. Kreiere eine 1 x 3 große Handelszone angrenzend zu diesem.
e. Bilde eine 2 x 2 große Industriezone, damit du ein sauberes Rechteck bekommst.
f. Lege eine einfache Straße in der Mitte dieses Rechtecks an.
g. Umgebe das gesamte Gebiet mit 3 Blocks Wasser.
h. Versorge die Insel mit Powerkabeln (wie im linken Bild gezeigt). Du hast eine Ministadt erstellt, die eine niedrige Kriminalitätsrate und wenig Umweltverschmutzung hat, während sie aber auch eine Menge Steuern bezahlt.

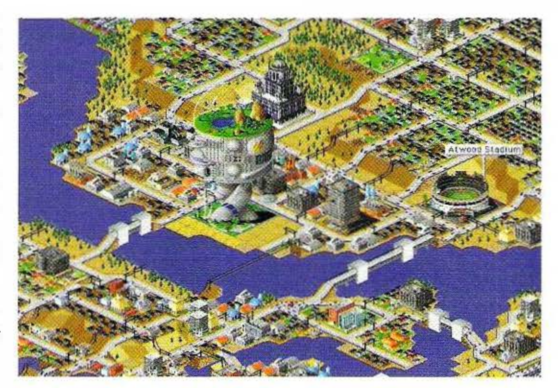
2. Kreiere so viele Ministädte, wie du dir leisten kannst - alle im gleichen Gebiet. Begib dich dann zurück in deine Hauptstadt. Eine der besten Methoden, eine prächtige Metropole zu erstellen, ist, am Anfang in relativ kleinen und unabhängigen Einheiten zu arbeiten. Stelle dir vor, daß sich eine Einheit aus einem 6 x 12 großen Wohnhausgebiet, einer 6 x 6 großen Handelszone und einer 6 x 6 großen Industriezone zusammensetzt. Achte darauf, daß jede Zone mit einer Straße verbunden ist und Elektrizität besitzt. Wenn dann die Sims einsiedeln, gib ihnen Polizeistation, Schule und ein Krankenhaus, da sie danach verlangt haben.
Die Sims sind von Natur aus faul - sie werden nicht sehr weit reisen, um zur Arbeit zu kommen. Wenn du also diese Einheiten baust, mußt du dich vergewissern, daß die nächste Einheit nicht zu weit entfernt liegt. Oder sie werden nicht zwischen den Einheiten hin- und herreisen. Sobald das Geld hereinkommt, lenke deine Aufmerksamkeit auf die Powerart, die du benutzt. Checke die Diagramme nach dem Industrietypen, den du unterstützt.





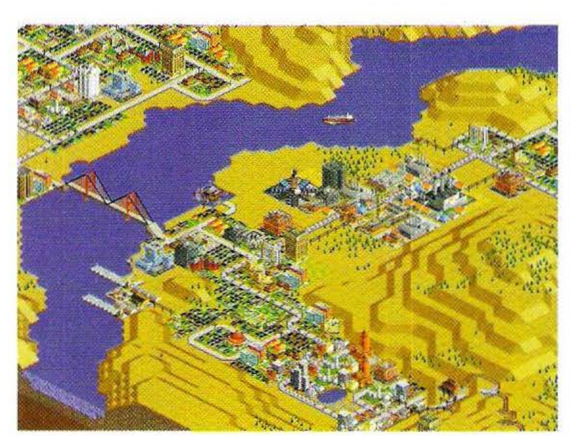
3. Bilde in den ersten Tagen einen Wasserfall auf den Hängen und kreiere darauf Hydro-Elektrizitäts-Powerstationen. Sie sind billig und werden deine kleinen Einheiten ausreichend versorgen. Dies spart nicht nur Bares, sondern deine Stadt wird auch eine geringe Umweltverschmutzung haben und noch mehr Bewohner anziehen. Auch die Industrie wird auf diese Weise beeinflußt, und du wirst herausfinden, daß die Elektronik hoch ist, während Stahl und Textilien niedrig sind. Dies ist für die Zukunft ein Vorteil.
Während die Stadt mit dem Wachstum fortschreitet, mußt du Wind-Powerstationen auf den Hügeln anlegen, um deine geringe Umweltbelastungspolice beizubehalten. Deklariere deine Stadt als eine atomfreie Zone, um Bewohner und Touristen zu gewinnen. Demoliere alle Kohl- und Ölproduktionsstätten und setze an ihrer Stelle so schnell wie möglich Solar-Power ein. Die Kohl- und Ölproduktionsanlagen währen nur 50 Jahre und sind nicht ökonomisch. Später wirst du ein unterirdisches Wasser-System anlegen (links).

4. Das Geheimnis ist, die Stadt zum Florieren zu bringen und sie nicht in ein Slum - mit Sims, die sich im ganzen Gebiet breitmachen - umzuwandeln. Halte dich an diese einfachen Richtlinien:
a. Halte immer Arbeit in Nähe der Einwohner bereit. Kreiere ein dichtbesiedeltes Einwohnergebiet. Siedle in der Nähe dichte Handels- und Industriezonen an.
b. Verbinde alle Zonen durch Straßen miteinander und achte, daß die Entfernungen zwischen den unabhängigen Einheiten nicht zu groß sind.
c. Wenn die Sims nicht in deine Zonen hineinkommen, mußt du dafür sorgen, daß sie Power bekommen. Es ist oft nötig, mehrere Powerleitungen zu haben, die zu den Einheiten hinüberreichen.
d. Ändere die Steuern gemäß dem des Ratschlag im Budget. Niedrige Steuern erhöhen das Wachstum, vernichten aber auf Dauer die Industrie!

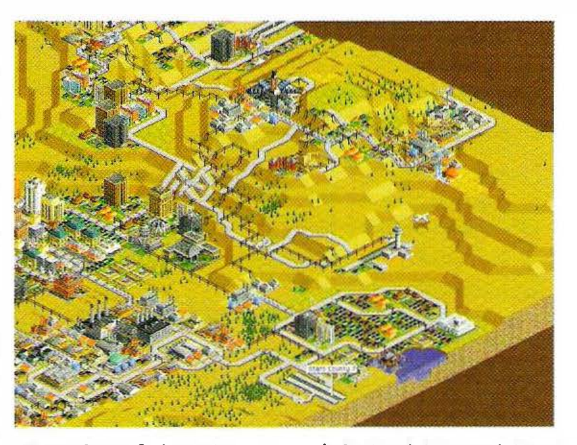


SIMCITY 2000

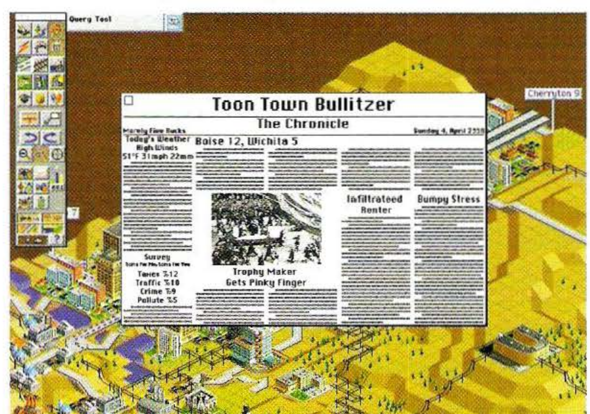
Yipee...ich bin reich!!!

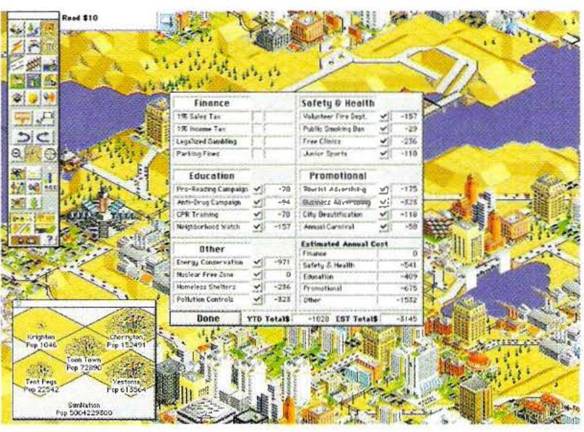


5. Nun solltest du dazu bereit sein, in den großen Bund einzutreten. Bilde Krankenhäuser, sobald sie in der Stadtnähe benötigt werden, um deine Sims gesund zu erhalten. Schon bald werden sie auch nach Schulen verlangen. Sie sind wichtig, denn wenn die Jahre vorbeigehen, wirst du Erfindungen, wie z. B. Fusionspower, benötigen. Wenn deine Sims ziemlich dumm sind, wird es länger dauern. Übrigens - wenn du genug Bargeld besitzt, um eine Fusions-Power-Station zu erbauen (und sie erfunden worden ist), bilde sie! Eine einzelne Anlage wird die ganze Karte mit Power versorgen, aber sie ist teuer.
Erbaue genug Polizei- und Feuerwachen in der Stadt, um diese Art von Dingen unter Kontrolle zu halten, aber passe ihre Budgets der Nachfrage an! Halte die Kriminalitätsrate im nationalen Durchschnitt und stelle den anderen Diensten gerade genug Geld zur Verfügung, um ausreichend versorgt zu sein.



6. Das Wachstum nimmt so schnell zu, daß man kaum mithalten kann! Erbaue einen Seehafen (mindestens 6 x 6 Quadratmeter) und sorge dafür, daß du eine große, dichte Industriezone dahinter baust. Import und Export von Übersee wird sich erhöhen. Achte nun darauf, daß du Landstraßen oder zumindest normale Straßen anlegst, die von den Hauptbevölkerungsgebieten hinaus zum Rand der Karte führen. Dies wird die Sims dazu veranlassen, von den Außenstädten in deine zu kommen! Sorge dafür, daß es Gründe gibt, sie dazu zu verleiten. Wenn die Autos sich nach einiger Zeit noch nicht auf den Landstraßen schlängeln, mußt du das Gebiet wohnhafter gestalten, kreiere Parks usw.
Wie für deine Städte gilt: gib den Sims zu ihrer Zufriedenheit Parks. Baue, wenn möglich, einen Jachthafen, aber errichte keine Zoos, da sie die Kriminalität erhöhen. Stadien sind sehr teuer. Investiere in einen Busservice, aber richte die Stationen in Gebieten ein, wo der Bus zwischen den Zonen starten und halten kann, ansonsten wird sie keiner benutzen. Züge können das Layout deiner Stadt zerstören, auch wenn sie eine Menge Sims zur gleichen Zeit transportieren können. Wenn du auf ein Bahnsystem jedoch nicht verzichten kannst, mußt du dieses zu einem früheren Zeitpunkt um die Stadt herum planen. Erbaue Arcologies, um viele Sims auf kleinem Raum unterzubringen - sie verschaffen dir eine Menge Steuereinnahmen.
Erhöhe Fonds, indem du Bäume auf den Hängen hier anpflanzt, auf denen du nicht bauen kannst, und lege auf freiem Raum Parks an. Dies erhöht den Wert des Landes, und die in der Nähe wohnenden Anlieger werden mehr Steuern bezahlen. Wenn du noch keinen Flughafen hast, solltest du einen oder zwei anlegen, mit einer Mindestzone von 6 x 6 und auf erhöhtem Boden. Wenn er zu tief angelegt wird, werden die Flugzeuge in die Hügel hineinrasen.
Wenn du noch immer Sorgen hast, kannst du die aufgelisteten Cheats anwenden. Wie auch immer - laß dich warnen -, sichere deine Dateien, bevor du sie änderst - denk nicht im Traum daran, es zu unterlassen, es sei denn, du weißt, was du tust!
Letztendlich - spiele nicht, wenn du die Fiaskos ausgeschaltet hast - wo wäre der Sinn?



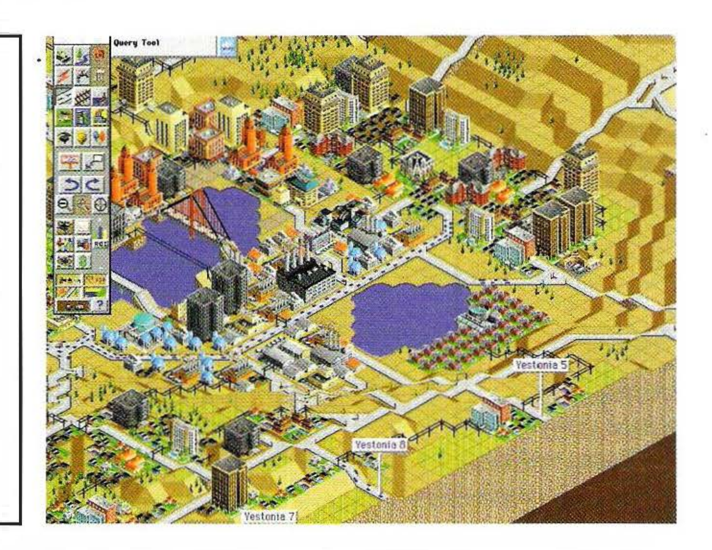


SIMCITY 2000

Leihe uns mal 5 Mark...!

CHEAT, CHEAT

Gib die folgenden Cheats für beide Versionen, PC und Apple Mac, ein:
PC - Gib 'cass' für eine freie Zahlung von jedesmal S 500,00 ein.
PC/Mac - Gib 'joke' für einen Spaß ein!
PC - Gib 'damn' oder 'heck' für eine Nachricht ein.
PC - gib 'porn' für eine gesprochene Nachricht ein, wenn du eine Soundkarte hast.
MAC - Gib 'porntipsguzzardo' für eine schamlose Menge freien Geldes ein.
Benutze diesen Cheat nur, wenn du einen Editor wie Norton oder PC Tools benutzt. Lade deinen File-Editor, gehe in die Savegame-Datei, lokalisiere Linie 0000020 und die Nummer 8 - Spalte von links, ändere sie auf 77, starte ein neues Spiel und sichere augenblicklich. Du besitzt S 2 Billionen!



DIE 10 GEBOTE VON SIMCITY 2000

1. *Die Sims werden maximal 3 Quadratmeter von der Straße oder von Schienen entfernt bauen. Normalerweise gibt es keinen Grund, Zonen größer als 6 x 6 Quadratmeter ohne Straßen anzulegen.*
2. *Lege Parks in der Nähe von großen Wohngebieten an, um den Wert des Landes und aus diesem Grund das Steuereinkommen zu erhöhen.*
3. *Wenn einige Teile von Wohngebietszonen zu weit von Handels- und Industriezonen weg gebaut wurden und die Sims anfangen, ihre Häuser zu verlassen, lege Handelsplätze an Straßenschnittpunkten und an Ecken an. Sie werden als kleine Läden dienen und sie zufriedenstellen.*
4. *Erbaue deine Haupt-Powerstation (besonders, wenn du Fusions-Power einsetzen willst) auf der Insel. Kreiere sie, wenn du mußt. Sie ist unzerstörbar, besonders gegenüber Desastern, die Feuer verursachen. Erbaue sie auf mindestens 2 Quadratmetern in Höhe, um sie vor Überschwemmungen zu schützen.*
5. *Plaziere den Flughafen von den hohen Gebäuden und Bergen entfernt, damit die Flugzeuge nicht hineinsteuern.*
6. *Beginne den Aufbau der Stadt am Rand der Karte und verbinde deine Nachbarstädte mit Straßen, um einen Handelszufluß zu bewirken.*
7. *Senke die Steuer von Elektrogeräten und Raumfahrt in der Anfangsphase. Es spornt die industrielle Nachfrage im späten 20. Jahrhundert an.*
8. *Ziehe auf dem Anordnungs-Screen keine Verkaufssteuer ein, da diese Handelsunternehmen ruiniert. Die Sims können eine Weile gut von der Einkommenssteuer leben, und auch Strafzettel für falsches Parken erhöhen die Einnahmen.*
9. *Kreiere Wasserpumpen in der Nähe von Seen und Flüssen. Im Land selber sind sie nicht zu gebrauchen!*
10. *Gib dein Geld für Polizeidienste und Schulen aus. Industrie und Handel leiden an der Ungebildetheit der Sims und wandern schnell aus, wenn die Kriminalitätsrate zunimmt. Sorge auch dafür, daß diese Dienste ausreichend mit finanziellen Mitteln unterstützt werden.*

Der Clou!

Cobra, übernehmen Sie!

Für diese Ausgabe der PC Games konnten wir Ihnen eine spielbare Demoversion des neuen NEO-Spiels Der Clou! sichern. Der Spieler muß dabei in die Fußstapfen des Matt Stuvysunt, eines kleinen Möchtegern-Diebs im London der 50er Jahre, treten und versuchen, ihn erfolgreich zum größten Raub der Londoner Geschichte zu führen.

Natürlich sollen die PC-User nicht zu Kriminellen gemacht werden, deshalb nimmt das Programm das gesamte Verbrechergenre in ironischer Art und Weise aufs Korn. Die Liebe steckt mal wieder im Detail, und viele unter Ihnen werden beim Anspielen der Coverdisk reihenweise Seitenhiebe auf verschiedenste Personen, Gebäude oder Kinofilme bemerken. Diese Linie zieht sich durch das gesamte Spiel. Nicht nur im Text wurde auf lustige Elemente geachtet, sondern auch Grafik und Musik lassen deutlich erkennen, daß sich die Entwickler dieses Spiels intensiv mit der Zeit der 50er Jahre auseinandergesetzt haben. Sämtliche Gebäude, in die man einbrechen kann, wurden ebenfalls originalgetreu recherchiert, und bei einigen wurden sogar die Grundrißpläne übernommen.

Um Matt erfolgreich durch die 50er Jahre zu schleusen, sind einige wichtige Schritte zu beachten:

1) Die Vorbereitungsphase:

Um überhaupt in ein Gebäude einbrechen zu können, muß zuerst mit dem Taxi ein lohnendes Objekt ausgespäht werden. Anschließend gilt es, das Gebäude auszukundschaften, um mit eventuellen Sicherheitseinrichtungen vertraut zu werden. Allerdings - je länger man beobachtet, desto auffälliger ist das natürlich und kann einem vielleicht nach einem Einbruch zum Verhängnis werden. Hat Matt alle Infos, die er braucht, muß er Komplizen finden, die mit ihm diesen Bruch wagen. Je nachdem, wie gut diese Partner sind, desto mehr verlangen sie natürlich von der Beute. Hat man nun die prozentuelle Beteiligung der Komplizen ausgehandelt, muß auch noch Werkzeug sowie ein geeignetes Fluchtauto besorgt werden. Die Wahl des Fluchtautos kann sich ebenfalls entscheidend auf das Gelingen eines Coups auswirken. Ist der Fluchtweg eine Landstraße, so empfiehlt sich ein eher schnelles Auto. Will man hingegen sperrige Gegenstände wie Bilder oder Antiquitäten stehlen, so wird man wohl keinen Sportwagen zur Flucht verwenden, sondern einen Wagen mit großer Ladefläche, der aber wiederum die Auffälligkeit erhöht.

2) Die Planungsphase:

Nach den ersten Anstrengungen der Vorbereitungsphase folgt die Planung des Einbruchs. Sekunde für Sekunde muß nun der Coup vom Spieler geplant werden. Hierbei erschweren nicht nur Wachleute die Arbeit von Matt, sondern auch eine Vielzahl an Alarmanlagen, Mikrophonen und Suchscheinwerfern.

3) Der Einbruch:

Glaubt man, den Einbruch erfolgreich geplant zu haben, kann man ihn nun in die Tat umsetzen. In einer filmartigen Sequenz wird der vorher geplante Raubzug ausgeführt. Es zeigt sich nun, ob Matt seinen Coup gut durchdacht oder nur oberflächlich geplant und gepfuscht hat. Hat man vielleicht eine Alarmanlage übersehen oder kommt einem ein Wächter unvorhergesehen in die Quere, so kann Matt immer noch mittels Funkanweisungen in das Geschehen eingreifen und eventuelle Fehler korrigieren.
Ist der Einbruch abgelaufen, und die Bande wurde nicht auf frischer Tat ertappt, so folgt die Fahndung, in der die Polizei versucht, Spuren zu finden und Matt etwas anzuhängen. Jetzt erst zeigt sich, ob man wirklich sauber gearbeitet hat.

Insgesamt stehen 20 Gebäude zur Auswahl, in die eingebrochen werden kann. Dabei kann der Spieler die Reihenfolge bestimmen, in der er vorgehen möchte. Die Story selbst wird nur durch den Spieler beeinflußt. Das bedeutet, jeder kann selbst bestimmen, wie das Spiel endet. Es gibt einige verschiedene Spielenden.

Das fertige Spiel erscheint sowohl für PC VGA (Disk-Version) als auch in einer speziell erweiterten Version für CD-ROM. Letztere Version beinhaltet fast 50 Minuten Sprachausgabe, erstmals in HiFi-Qualität. Auf die fertige Version darf man gespannt sein, vorab können Sie aber schon mal die Coverdisk genießen.



Beim Autohändler können Sie alle Fluchtwagen schon einmal in Augenschein nehmen.

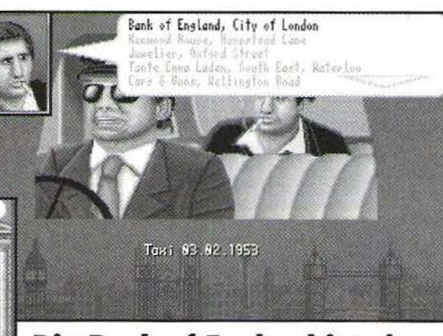
Mit dieser Coverdisk halten Sie eine teilweise spielbare Vorabversion von Der Clou! in Händen. Die Steuerung erfolgt mit Maus, Joystick oder Tastatur und erklärt sich eigentlich von selbst. Um einen Menüpunkt anzuwählen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Befehl und sehen, was passiert. In der Sprechblase scrollt man auf und ab, indem man über oder unter die großen Pfeile fährt, Klicken ist NICHT notwendig. Ein Menü verläßt man, indem man auf die rechte Maustaste drückt, angewählt wird mit der linken. Die Planungsphase und der Einbruch selbst können in der Demoversion nicht gespielt werden.

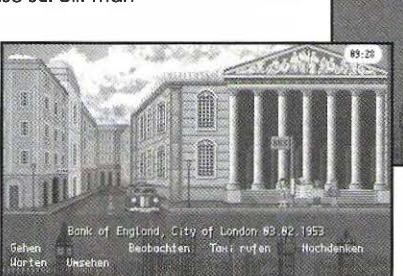
Die vorliegende Version läuft auf allen PCs mit mindestens 500 KB freiem Basisspeicher und mind. 1 MB freiem XMS-Speicher, VGA-Grafikkarte, MS-DOS 3.3 oder höher und Festplatte. Unterstützt werden Microsoft-kompatible Mäuse, Joysticks, AdLib, Soundblaster und kompatible Karten.

Geld ist in mehr als ausreichendem Maß vorhanden, man kann also wirklich viel ausprobieren. Leider war auf der Disk kein Platz mehr für Sound FX. In der Demo kann man noch nicht planen und einbrechen, jedoch die eingebauten Gebäude auskundschaften. Das fertige Spiel wird über 60 Schauplätze und 20 Zielgebäude haben.

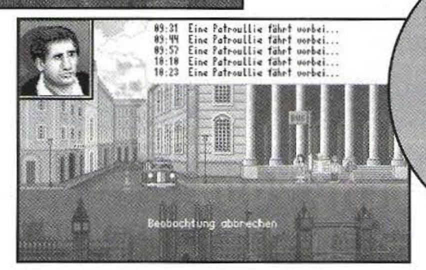
Viel Spaß beim Auskundschaften und Autos Auffrisieren.

Mit dem Taxi nach Paris - nicht bei Der Clou!





Die Bank of England ist ein beliebtes Ziel.



Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Die Installation: Der Clou!

Sie installieren die voll spielbare Demo mit folgenden Eingaben:

1) Diskette einlegen
2) auf das Laufwerk wechseln **(A: oder B:)**
3) Eingabe:
INSTALL QUELLAUFWERK ZIELLAUFWERK (A: C:)
4) es wird das Verzeichnis **DERCLOU!** erstellt
5) wechseln Sie auf die Festplatte **(C:)**
6) gehen Sie in das Verzeichnis **DERCLOU!**
7) gestartet wird das Demo mit **DERCLOU!**

3 neue Level!

Auf der Coverdisk befinden sich neben dem Demo zu DER CLOU! auch noch drei neue Level zu IDs aktuellem Spiel. Kopieren Sie das File **3LEVEL.EXE**, indem Sie zunächst auf Ihr Diskettenlaufwerk (A: oder B:) wechseln und dann eingeben: **COPY 3FILE.EXE C:/BOOM.**
Sollte das Verzeichnis, in dem sich IDs Spiel (Entschuldigung, daß ich das so umständlich erklären muß) befindet, einen anderen Namen tragen, so nehmen Sie bitte die entsprechenden Änderungen vor. Danach müssen Sie das Programm **3LEVEL.EXE** nur noch starten, damit es sich selbst entpackt. Die drei neuen Level können Sie dann mit **START** aufrufen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 8/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 8/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1



2



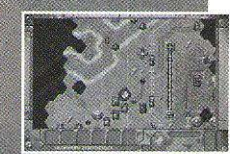
Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(1)	**SimCity 2000**	Maxis/5. Monat
2	(4)	**Anstoß**	Ascon/6. Monat
3	(2)	**TFX**	Ocean/7. Monat
4	(3)	**Sam & Max**	LucasArts/5. Monat
5	(5)	**Ultima VIII**	Origin/2. Monat
6	(8)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/9. Monat
7	(9)	**Day of the Tentacle**	LucasArts/10. Monat
8	(10)	**Indy Car Racing**	Virgin/6. Monat
9	(6)	**Battle Isle 2**	Blue Byte/2. Monat
10	(7)	**Aufschwung Ost**	Sunflower/6. Monat
11	(15)	**Hand of Fate**	Westwood/3. Monat
12	(11)	**Pinball Fantasies**	21st Century/4. Monat
13	(14)	**X-Wing**	LucasArts/16. Monat
14	(12)	**Privateer**	Origin/9. Monat
15	(17)	**Mortal Kombat**	Virgin/4. Monat
16	(NEU)	**Pacific Strike**	Electronic Arts/1. Monat
17	(19)	**Elite 2 - Frontier**	Gametek/8. Monat
18	(18)	**Syndicate**	Electronic Arts/12. Monat
19	(13)	**Christoph Kolumbus**	Software 2000/4. Monat
20	(NEU)	**UFO Enemy Unknown**	MicroProse/1. Monat

CD-ROM

1 (1) **Rebel Assault**
LucasArts
7. Monat



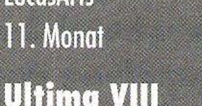
2 (2) **Battle Isle 2**
Blue Byte
3. Monat



3 (4) **TFX**
Ocean
3. Monat



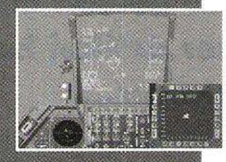
4 (5) **Day of the Tentacle**
LucasArts
11. Monat



5 (3) **Ultima VIII**
Origin
2. Monat



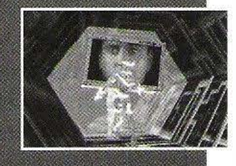
6 (6) **Strike Commander**
Origin
6. Monat



7 (5) **Comanche**
NovaLogic
5. Monat



8 (4) **Lawnmower Man**
Sales Curve
4. Monat



9 (7) **The 7th Guest**
Virgin
12. Monat



10 (NEU) **MegaRace**
Mindscape
1. Monat

The Cracker´s Sunset

Digitale Desperados



Eigentlich sollte der heutige Teil über den Mißbrauch von Kreditkarten sowie über das sogenannte Blueboxen gehen, aber ich stellte beim Schreiben fest, daß beide Themenbereiche einen derartig umfangreichen Background haben, daß eine Behandlung derselbigen in einem einzigen Beitrag den Rahmen dieser Rubrik bei weitem sprengen würde. Ich habe mich daher entschlossen, diesen Bericht in zwei gesonderte Teile aufzuspalten, der geneigte Leser möge mir dies nachsehen und sich an der umso detaillierteren Beschreibung der beiden hochinteressanten Bereiche der Computerkriminalität ergötzen. Dieser Artikel handelt nun also ausschließlich von der Geschichte des Blueboxens...

Blueboxen. Jeder, der sich mit Computer und DFÜ befaßt, hat diesen Begriff zumindest schon einmal vernommen, einige wenige haben die Bedeutung dieses Wortes sicherlich auch schon auf praktischem Gebiet erlebt. Die Bezeichnung „Bluebox" ist im wesentlichen eine Beschreibung für ein Gerät und/oder eine Software, mit deren Hilfe sich hochfrequente Töne erzeugen lassen, wie sie von den verschiedenen Telekommunikations-Firmen zur Steuerung ihrer Leitungssysteme eingesetzt werden. Mit Hilfe dieser Töne kontrollieren die Phone Companies ihr gesamtes Leitungsnetz. Es wird damit signalisiert, wieviele Gebühren während des Gesprächs schon durch den Äther gerauscht sind, wann ein Gespräch begonnen hat, wann es endet und vieles mehr.

Dumme Computer

In vielen Telefonnetzen existiert auch die Möglichkeit, mittels bestimmter Frequenzen sich in andere Telefonate einzuschalten, Gespräche auf andere Leitungen umzuleiten und den Gebührenimpuls zu stoppen. Selbstverständlich waren diese Frequenzen und deren Benutzung zu Beginn ein strenggehütetes Geheimnis der Telefongesellschaften, mit deren Hilfe diese das gesamte Netz steuern und in Schuß halten konnten. Wie so viele andere auf dieser Welt war auch dieses Geheimnis nicht sehr lange auf die Mitarbeiter der Telefongesellschaften beschränkt. Sehr bald fanden einige kluge Köpfchen heraus, daß das große, mächtige Reich der Telekommunikation, wie so manch anderes auch, nur von dummen, von Menschen programmierten Computern gesteuert wurde und daher auch mit etwas Geschick zu beeinflussen war. Einer der Pioniere auf diesem Gebiet war der Amerikaner John Draper, später wohl bekannter unter seinem Pseudonym „Captain Crunch". Er gilt als einer der bekanntesten Phreaker der ersten Generation, der heute noch eine stattliche Zahl von Anhängern und Leuten hat, die ihn und seine gewonnenen Erkenntnisse verehren und versuchen, in seinen Fußstapfen zu wandeln.
Sein Handle rührte von einer Packung Frühstücksflocken her, in denen damals (muß wohl so in den frühen siebziger Jahren gewesen sein) eine kleine Trillerpfeife als Bonus enthalten war. Eine kleine Gruppe blinder Jugendlicher erkannte damals durch Zufall, daß sie mit etwas Übung in der Lage waren, mittels dieser Pfeife haargenau dieselbe Frequenz zu erzeugen wie die, die dem Telefoncomputer mitteilte, daß die Gegenstelle aufgelegt hat und das Gespräch beendet sei.

Einmal um die ganze Welt

Praktischerweise wurde dadurch aber lediglich der Gebührenzähler des anrufenden Telefons gestoppt, die Leitung selbst blieb jedoch bestehen. Man hatte nun eine freie Leitung, über die man nahezu jede gewünschte Nummer auf der ganzen Welt anrufen konnte, ohne daß einem dafür Gebühren berechnet wurden, da ja der Telefoncomputer der Meinung war, das Gespräch wäre beendet und der Hörer läge auf der Gabel. Diese Kids vertrauten Draper das Ge-

heimnis der magischen Pfeife an, und baten ihn, für sie ein Gerät zu konstruieren, welches dieselben Töne auf elektronischem Weg erzeugen konnte. Innerhalb weniger Stunden baute sich John einen kleinen Multifrequenz-Transmitter, der eben diese Aufgabe zu vollbringen in der Lage war, eine Bluebox eben. Mit Hilfe dieses neuentdeckten Spielzeugs entwickelte John Draper mit der Zeit ein beachtliches Geschick, immer wieder neue Feinheiten über die Schwächen des Telefonsystems herauszufinden. So erzählt man sich folgendes: Er stellte einmal von einer öffentlichen Telefonzelle aus über diverse Relaisstationen rund um die ganze Welt eine Verbindung mit der daneben gelegenen Telefonzelle her, um selbst seine Stimme zu hören, wie sie um den Erdball gewandert war. Die Qualität der Leitung soll nicht besonders berauschend gewesen sein, und Draper mußte recht laut rufen, um überhaupt seine Stimme in der anderen Zelle wahrnehmen zu können, aber der Erfolg überwältigte ihn und gab ihm Motivation, seine Versuche auf diesem Gebiet weiterzuführen.
Schon geraume Zeit vorher, so um das Jahr 1960 herum, gelang es einigen Studenten des Washington State Colleges, mit Hilfe eines elektronischen Aparillos, der unter anderem aus einer ausgedienten Röhre bestand, wie man sie in Radios verwendete, ein Gerät zu bauen, mit dessen Hilfe man oben beschriebenen Effekt erzielen konnte.
Natürlich wußten diese Studenten noch nichts von Captain Crunchs sagenumwobener Trillerpfeife, sondern hatten sich auf diversen Umwegen durch Fragen an bekannte Telefontechniker und/oder „Dumpster-Diving" mit den nötigen Frequenzen versorgt. Dummerweise beging die Telefongesellschaft auch noch einen dummen Fehler, indem sie in zwei Ausgaben ihres technischen Journals für ihre Mitarbeiter alle bestehenden Frequenzen und deren genaue Funktion im Telefonsystem erläuterte. An und für sich war dies ein sehr nützliches und sinnvolles Unterfangen, um die Techniker in der Funktion des Telefonnetzes und dessen Wartung zu schulen, nur vergaßen sie dabei, daß diese Zeitschrift auch von anderen, nicht firmeninternen Technikern und technikinteressierten Leuten abonniert wurde, die somit vollen Zugriff auf alle gewünschten Informationen hatten. Zwar wurde dieser Fehler recht bald bemerkt und die beiden Ausgaben wieder zurückgerufen, aber der Schaden war bereits geschehen.
Die beiden 1960 erschienenen Broschüren waren um diese Zeit wohl mit das meistkopierte und unter Freaks verbreitete Schriftwerk dieser Art. Aufgrund dieser Informationen entwickelten sie dann oben beschriebenes Wundergerät, welches die Größe des daran angeschlossenen Telefons noch ein wenig übertraf. Mit diesem (noch recht unhandlichen) Gerät telefonierte Mark lange Zeit in aller Welt herum, ohne „Ma Bell", wie die amerikanische Telefoncompany BELL scherzhaft bezeichnet wurde, auch nur einen einzigen Cent zu berappen. Als nun diese Telefongesellschaft mißtrauisch wurde, weil von bestimmten Apparaten innerhalb der Uni anscheinend immer wieder längere Gespräche mit einem kostenlosen Informationsdienst geführt wurden, wurde kurzerhand ein wenig ermittelt und in einer der daraufhin folgenden Durchsuchungsaktionen diverser Studentenwohnungen, die man im Verdacht hatte, fand man dann einen merkwürdigen Kasten in blauer Farbe, der an das Telefon angeschlossen war. Diese Farbe war natürlich purer Zufall, aber der Name „Bluebox" (blaue Schachtel) bürgerte sich dadurch in Windeseile für diese Art Gerät ein. Man beachte dabei übrigens, daß die Möglichkeit des internationalen Telefonverkehrs über den Ozean nach Europa erst viele Jahre später, nämlich im Jahre 1970, offiziell von den Phone Companies für private Teilnehmer eingerichtet und freigegeben wurde, während die Phreaker schon in den frühen sechziger Jahren davon regen Gebrauch machten! Die Phreaker waren also ihrer Zeit auch schon damals weit voraus. Zu den damaligen Zeiten gab es weder Gesetze noch Regelungen, die es möglich machten, gegen die Machenschaften der Phreaker anzugehen.

Unklare Rechtslage

Die Telefongesellschaften standen dem ganzen Treiben lange Zeit ziemlich ratlos gegenüber und hatten keinerlei Möglichkeiten, etwas gegen die zugegebenermaßen ziemlich neuartigen Umstände zu unternehmen.
Es dauerte aber nicht allzu lange, und die Rechtssprechung mußte dem Druck der um ihre Gebühren geprellten Telefongesellschaften insofern nachgeben, indem neue Gesetze geschaffen wurden, die zwar den Gebrauch von Bluebox-Mechanismen unter Strafe stellten, deren Herstellung aber nach wie vor in dem Bereich der Legalität beließen. Auf diese Weise verdiente sich so mancher eine goldene Nase mit der Massenproduktion von Blueboxen, unter anderem auch Leute, die heutzutage von der Gesellschaft mit großem Respekt bewundert werden und als die Pioniere des Computerzeitalters gelten. Ein gutes Beispiel hierfür sind Steve Jobs und Steve Wozniak, die wohlbekannten Begründer und Erfinder von APPLE COMPUTERS, einer damals in Steve Wozniaks Garage dahindümpelnden Kleinfirma. Wozniak hatte die Vision, die kostspieligen, für Normalbürger damals unerschwinglichen Möglichkeiten der Großcomputer auch für den Heimgebrauch zu absolut konkurrenzlosen Preisen zu etablieren. Mit Steve Jobs als demjenigen, der die Hardware entwickelte, und Wozniak als dem kreativen Gehirn hinter der Sache, erschufen sich die beiden zu dieser Zeit von seriöseren Leuten gemein als „langhaarige Hippies" bezeichneten Jungunternehmer ein solides Kapitalpolster durch die Herstellung und den Verkauf von Blueboxen an interessierte Freunde und Kollegen (Anm. d. Red.: ob es sich dabei um die nackte Wahrheit handelt oder um bösartige Gerüchte, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen).
Auf diesem Kapital basierend schufen sich die beiden „Rebellen gegen das System und den Staat" die geschäftliche Grundlage, aus der nur unwesentlich später durch die Markteinführung des Apple II-Computers das Imperium entstand, dessen Wurzeln und Ausläufer noch bis in die heutige Zeit hinein existieren. Dies ist nur eines von vielen Beispielen, die aufzeigen, welche weltweiten Auswirkungen die Entwicklung der Bluebox auf Leute und Wirtschaft in diesem Zeitraum hatte. Die beiden Steves, John Draper, Mark Bernay und viele andere Gesinnungsgenossen stellten damals die erste Generation von Phreakern dar, die eine neue Ära einleiteten. Mittlerweile sind wir in der heutigen Zeit bei der dritten Generation der Phreaks angelangt, in manchen Fällen spricht man sogar schon von der vierten. Der damals den Telefongesellschaften entstandene Schaden gemessen von Beginn mit der Erfindung der Bluebox bis in die frühen siebziger Jahre wird heute auf die stattliche Summe von zwanzig bis dreißig Millionen Dollar jährlich geschätzt. Diese Summe dürfte sich in den folgenden Jahren bis Anfang der Neunziger nach neuesten Erkenntnissen mindestens verzehnfacht haben!
Trotzdem war das Blueboxen zu diesem Zeitpunkt für viele einfach nur ein willkommenes Mittel zum Zweck, um gegen den Staat zu rebellieren oder einfach nur ein bißchen Spaß zu haben, ohne daß eine böse Absicht dahinter stecken mußte.

Hier und heute

Leider blieb auch dieser Bereich nicht für sehr lange nur den relativ harmlosen Kreisen der Computer- und Telefonfreaks vorbehalten. Mit der

Verurteilung und Verhaftung einiger engagierter Phreaker in den weiteren Jahren sickerte einiges Wissen um die gewaltigen Möglichkeiten der Telekommunikationsmanipulation auch in die richtig kriminellen Kreise durch, die sich dieses Wissen auch recht schnell für ihre illegalen und weitaus schädigenderen Machenschaften zunutze machten. Plötzlich hatten richtige Kriminelle (die leider nur allzu schnell durch die zunehmend verschärften Gesetze mit den Phreaks auf eine Stufe gestellt wurden!) ungeahnte Machtmittel in der Hand. Es war nun kaum mehr eine Schwierigkeit, Telefonate abzuhören, Anrufe umzuleiten und die neuerworbenen Fertigkeiten im Umgang mit Telefonen für diverse andere finstere Zwecke einzusetzen. Auch in Europa wurde das Konzept des Phreakens recht schnell eingeführt und verbreitet, es blieb aber für einen sehr langen Zeitraum nur den wirklichen Elite-Phreakern vorbehalten. Es war für Nichteingeweihte oder nicht zur Creme de la creme der Wissenden gehörenden Schar von Neulingen nur sehr schwer oder gar nicht möglich, in die tieferen Geheimnisse des Blueboxens eingeweiht zu werden. Dies änderte sich erst relativ spät, so gegen Ende der achtziger Jahre, als plötzlich jedermann, der einen PC, Amiga oder ähnliche Heimcomputer sein eigen nannte, die Möglichkeit besaß, von irgendeinem seiner zahlreichen Freunde ein Blueboxprogramm kopiert zu bekommen. Irgendwo gab es einmal eine undichte Stelle im Netz der Elite-Phreaker und die Kunde verbreitete sich ebenso wie die dazu benötigten Tools im Schneeballprinzip in Windeseile. Jedermann begab sich mittels Bluebox, Telefon und/oder Modem auf die digitale Reise durch die Telefonsysteme der ganzen Welt. Ein gigantischer Boom für illegale Mailboxen und die Raubkopiererszene im Allgemeinen brach an, denn die bislang recht hemmende Grenze der Telefongebühren war nun für die meisten einfach praktisch nicht mehr existent. Jeder, der Lust dazu verspürte, konnte mal eben von Deutschland aus seine Freunde in Hongkong, Belgien, USA und wo auch sonst immer anrufen oder per Modem die aktuellste Cracksoftware verschicken. Die Mailboxen rund um den Erdball schossen wie Pilze aus dem Boden und erfreuten sich einer nicht enden wollenden Masse an neuen Usern, die durch die umgangenen Telefonsicherheitssysteme mehr als willig waren, täglich stundenlang die brandheiße Klausoft auf den Boards zu verteilen.
Bis zu dem Zeitpunkt, als die ersten schwarzen Schafe in der Szene auftauchten. Kiddies und unerfahrene Leute, die es in der alten Szene niemals geschafft hätten, anerkannt zu werden, witterten eine großartige Chance, um schnell zu viel Geld zu kommen und ihren Geltungstrieb zu befriedigen.
Sie begannen mit dem großangelegten Verkauf von Blueboxen, Calling Cards und anderen Phreakmaterialien an andere, noch unwissendere Leute. Sie legten keinen großen Wert auf Geheimhaltung und inserierten in diversen öffentlichen Magazinen und Zeitungen, um „ihre" Ware dem Zahlungswilligen feilzubieten. Aber nicht nur die Lamer sahen darin eine gute Möglichkeit, um sich zu profilieren und eine Menge Geld zu scheffeln, sogar verschiedene „seriöse" Geschäftsleute boten die Blueboxprogramme der breiten Masse zum Kauf an!

Vorwahl 0130

So geschehen beispielsweise bei einem renommierten Shareware- und Public Domain-Händler, der unter anderem schon vielen Szene-Insidern durch seine recht dubiosen Geschäfte aufgefallen war. Dieser verkaufte, ohne sich um irgendwelche Rechte oder Copyrights zu scheren, tonnenweise Demos, PD-Programme und ähnliches, ohne den Autoren der Programme einen angemessenen Tribut zu zollen oder auch nur um deren Erlaubnis zur kommerziellen Verbreitung ihrer Produkte nachzufragen. Unter anderem handelte dieser Händler, der auch heute noch in vielen Magazinen durch großformatige Anzeigen auf sich aufmerksam zu machen sucht, mit Listen von 0130-Nummern, die bei den Blueboxern aufgrund der Gebührenfreiheit sehr beliebt waren und gerne als Anlaufpunkte für die ersten Breakversuche hergenommen wurden, sowie mit kompletten Blueboxprogrammen und Anleitungen zu kommerziellen Spielen als Textfiles auf Diskette, bis ihm dies gerichtlich untersagt wurde.
Ein anderer, nicht nur in der Szene recht schnell bekannt gewordener Fall war schließlich der „Star-Hacker" Kimble, der sich durch den Verkauf seiner gesamten Kenntnisse über das Blueboxen an ein großes deutsches Wirtschaftsmagazin eine goldene Nase verdiente und sogar Auftritte im Fernsehen hatte. Durch solcherlei Aktivitäten aufgerüttelt, sahen sich die Telefongesellschaften in Deutschland und Amerika sehr schnell gezwungen zusammenzuarbeiten und dem Treiben der Phreaks mit allen Mitteln entgegenzuwirken.
Die zum Breaken einer freien Leitung benötigten Frequenzen wurden in kurzen Abständen immer wieder geändert, so daß ein großer Teilder Phreaker schon nach kurzer Zeit einfach aufgab, weil es zu anstrengend und zeitraubend wurde, sich immer wieder auf die neuen Gegebenheiten einzustellen, und es auch für die Fortgeschritteneren immer schwerer wurde, die neuen Frequenzen herauszufinden.
Ein großer Teil wandte sich anderen Möglichkeiten des kostenlosen Telefonierens zu, wie sie durch den Mißbrauch von fremder Leute Kreditkarten gegeben war. Man kann zum jetzigen Zeitpunkt davon ausgehen, daß das Blueboxen im herkömmlichen Sinne so gut wie ausgestorben ist. Es flackern zwar immer wieder mal kurze Feuer auf, wenn es wieder jemandem gelungen ist, neue Routing Codes zu finden oder auf Umwegen über die Schaltzentralen anderer Länder wieder global kostenfrei zu telefonieren, aber dies sind wohl nur noch Einzelfälle, und das Blueboxen in der herkömmlich bekannten Art, wie es von den Phreakern der sogenannten „dritten und vierten Generation" praktiziert wurde, wird es wohl nie wieder geben... BLIIIEEEEP!

Mr. Stone ■

So, das war es mal wieder für heute. In der nächsten Ausgabe folgt ein detaillierter Report über den Mißbrauch von Kreditkarten, wie versprochen.

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopiererszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker's Sunset-Serie neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der jeweiligen Personen aufzeigen soll. Wir danken „Mr. Stone" für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu gehen.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Dumpster-Diving: Beliebtes Mittel, um an Informationen aller Art zu gelangen, indem man einfach die Mülltonnen der betreffenden Person/Firma durchwühlt. Man findet dort so beliebte Dinge wie Nummern von Kreditkarten, alte Servicemanuals der Telefongesellschaften, diverse Listen mit „geheimen" Service-Frequenzen und vieles mehr.

Phone Companies: Telefongesellschaften

Ma Bell: Scherzhafter Name für Bell Indianapolis, eine der ersten größeren amerikanischen Telefongesellschaften.



Al-Quadim - The Genie`s Curse

Bezaubernder Djinn

Vielen Rollenspielern ist es am Anfang des Monats eiskalt den Rücken heruntergelaufen: der amerikanische Fantasymagnat TSR hat sich nach jahrelanger Zusammenarbeit von SSI getrennt und wird demnächst selbst im Softwaregeschäft aktiv werden.

Aber keine Sorge, SSI wird aufgrund dieses kleinen Rückschlags den Rollenspielmarkt auch in Zukunft nicht vernachlässigen. Al-Quadim ist schon auf dem Markt, Dark Sun 2 wird wohl auch noch erscheinen und was spricht eigentlich dagegen, eigene Welten und Stories zu kreieren? Die Hauptsache ist doch, daß die Atmosphäre stimmt - und gerade bei diesem Punkt zeigt sich SSI ständig von seiner besten Seite...

Al-Quadim spielt in einer orientalischen Welt, in der mystische Wesen zum alltäglichen Leben gehören - gerade so wie bei uns Umweltskandale und Autobahnstaus. In dieser phantastischen Welt wird der jüngste Abkömmling der ehrenwerten Familie Al-Hazrad von Sinbad persönlich zum Korsaren ausgebildet. Nach der Abschlußprüfung kehrt er in sein Heimatdorf Zaratan zurück und muß feststellen, daß sich die alte Fehde zwischen seiner Familie und den Wassobs weiter zugespitzt hat. Die Wassabs, ebenfalls Händler in Zaratan, beschuldigen die Al-Hazrads, mit ihrem Djinn allerlei Unfug anzustellen. Und so kommt es, wie es kommen mußte: nachdem beide Parteien vertraglich Frieden geschlossen haben, versenkt Al-Hazrads Djinn ein Handelsschiff der Wassabs. Auf diesem Schiff befanden sich aber nicht nur wertvolle Güter, sondern auch der Kalif nebst seiner wunderschönen Tochter, die eigentlich den jüngsten Al-Hazrad just am kommenden Wochenende heiraten sollte...



Der hauseigene Djinn ist vom Fluch befreit und gehorcht nun wieder auf's Wort. Herr Djinn, einen Pentium P1 00, bitte!

Freund oder Feind?

Daß die Al-Hazrads vollkommen unschuldig sind, dürfte wohl jedem klar sein, schließlich verkörpert man bei Computerspielen immer die gute Seite. Jetzt gilt es natürlich zu klären, warum die Djinns überall im Land für Unruhe sorgen und nicht mehr auf das Wort ihres Meisters hören. Der einzige, der diese Frage beantworten kann, ist der junge Al-Hazrad, dessen Rolle Sie in diesem Spiel übernehmen. Schon bald kristallisiert sich heraus, daß eine rücksichtslose Verschwörung hinter den Geschehen steckt, doch kommt man mit reinen Vermutungen beim Kalifen nicht weit - Fakten und Beweise müssen her. Diese zu besorgen erweist sich als besonders schwierig, denn zum einen intrigiert in dieser Welt jeder gegen jeden, und zum anderen wird man von den arroganten Djinns von einem Ort zum anderen geschickt, um diverse „Besorgungen" zu machen. Erst dann helfen sie dem jüngsten Al-Hazrad weiter. Gerade das äußerst ausgefeilte Intrigenspiel macht den größten Reiz bei Al-Quadim aus. Ständig ergeben sich neue Gesichtspunkte, aus Freund wird Feind, aus Feind wird Freund. Man kann sich zu keinem Zeitpunkt sicher sein, ob der vertrauenerweckende alte Mann, der so freundlich um Hilfe bittet, die Wahrheit erzählt oder den Spieler vielleicht doch nur in eine Falle locken möchte. Nur schade, daß nach knappen 15 Stunden alles vorbei ist, alle Mißverständnisse beseitigt sind und der Heirat nichts mehr im Wege steht. Sehr gute Spieler schaffen Al-Quadim möglicherweise sogar in 10 oder 12 Stunden, also nicht viel mehr als einem normalen Arbeitstag. Auch die fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen können hier nichts mehr aus dem Feuer reißen, denn schließlich werden nur die Gegner schwächer oder stärker, der Umfang der Rätsel bleibt dennoch gleich.

Rätselhaft

Das Gameplay wird vielen Rollenspielern ein Dorn im Auge sein. Bei Al-Quadim muß man nämlich aktiv Hand anlegen, wenn es darum geht, die feindlichen Schergen aus dem Weg zu räumen. Ein Klick auf die rechte Maustaste bewegt die Spielfigur, ein Klick auf die linke Taste läßt sie mit dem Schwert zuschlagen. Ganz einfach. Darüber hinaus kann man sich zahlreiche Potions und Zauberstäbe aneignen, die als Spezialwaffe eingesetzt werden. So erhält man beispielsweise gleich zu Beginn des Spiels eine magi-

Die Heimatstadt Zaratan



Aliya Al-Hazrad
Die hitzköpfige Schwester ist an der Misere zwar nicht ganz unschuldig, bleibt aber trotzdem ein überaus liebenswertes Geschöpf.



Quadi
Der Quadi kann mit dem Dorfältesten anderer Kulturen auf eine Stufe gestellt werden. Seinem Rat leisten so ziemlich alle Personen Folge.



Weapon`s Master
Der Waffenschmied ist ein ehemaliger Korsar, der den jungen Al-Hazrad gerne unterstützt. Intensives Training verbessert die Kampftechnik.

Haroom Wassab
Haroom Wassab ist davon überzeugt, daß die Al-Hazrads ihren Djinn zu ihrem Vorteil einsetzen. Er ist nicht böse, sondern nur argw hnisch.



Wachen
Nachdem der Kalif die gesamte Familie Al-Hazrad verbannt hat, darf man seine Heimatstadt nicht mehr betreten. Also vorher alles erledigen!



Babazaar, der Händler
Babazaar handelt mit Zaubertränken. Trotzdem kann er seiner schwer erkrankten Tochter nicht weiterhelfen. Der erste größere Auftrag!



Zubin Al-Hazrad
Das Oberhaupt der Familie Al-Hazrad ist weise und weiß, daß die gegen ihn erhobenen Vorwürfe leider durchaus ihre Berecht gung haben.



sche Schleuder von Aliya, dessen Steine immer ihr Ziel treffen. Im weiteren Spielverlauf kommen dann noch mehr Gegenstände dazu, die zum Beispiel einen Feuerball, Eisball oder Blitzschlag auslösen. Die zahlreichen Puzzles und Rätsel machen den Hauptteil bei Al-Quadim aus. Wer jetzt an lästige Frage- und Antwortspiele denkt, liegt zum Glück vollkommen daneben. Vielmehr müssen zahlreiche Schalter umgelegt, Bodenplatten betreten und riesige Steinklötze verschaben werden. Die Puzzles sind dabei so gestaltet worden, daß man über ihre Lösungen nicht stundenlang brüten muß. Auf diese Weise läßt man niemals frustriert die Maus sinken, weil man an einem Rätsel kläglich scheitert. Für Einsteiger brillant, für Fortgeschrittene immer noch angemessen - so muß es sein.

In puncto Grafik läßt sich an Al-Quadim nichts aussetzen. Angenehmes Scrolling und akzeptable Animationen erfüllen schon einmal die Grundvoraussetzungen. Der Clou sind aber die riesigen Djinns, die zum Teil aus tiefem Nebel langsam erscheinen oder sich aus dem Boden formen. Die Soundeffekte sind ebenfalls gelungen, werden aber von der hinreißenden musikalischen Untermalung leider ein wenig ins Abseits gedrängt. Die orientalischen Klänge klingen so realistisch, daß man meinen könnte, man befinde sich in einem arabischen Basar. Vor allem mit einer General Midi-fähigen Karte kommt man hier voll auf seine Kosten.

Oliver Menne ■



Auf der Reise trifft man auf viele gefährliche Gestalten!

Statement



Al-Quadim übertrifft alle Erwartungen. Das hervorragende Gameplay ist für echte Rollenspieler zwar etwas gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Spielminuten stellt es kein größeres Problem mehr dar. Die mitreißende Story und die tollen Puzzles machen dieses Spiel zu einem echten Erlebnis. Schade, daß nach knapp 15 Stunden schon der Abspann auf dem Bildschirm flimmert.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM560 KB	General Midi

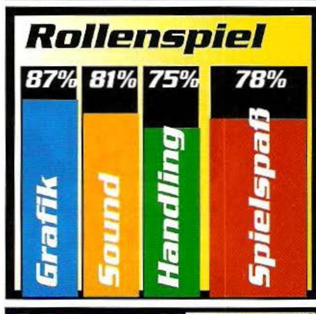
BESONDERHEITEN
- benötigt mind. 2 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
SSI

RANKING

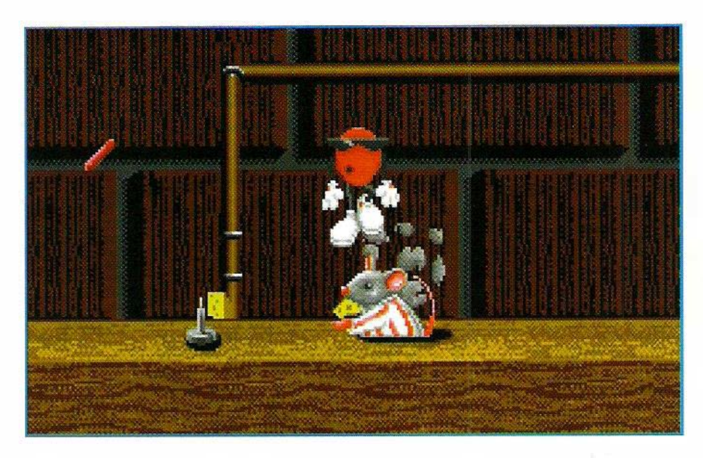
Rollenspiel



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Cool Spot

What a Guy!

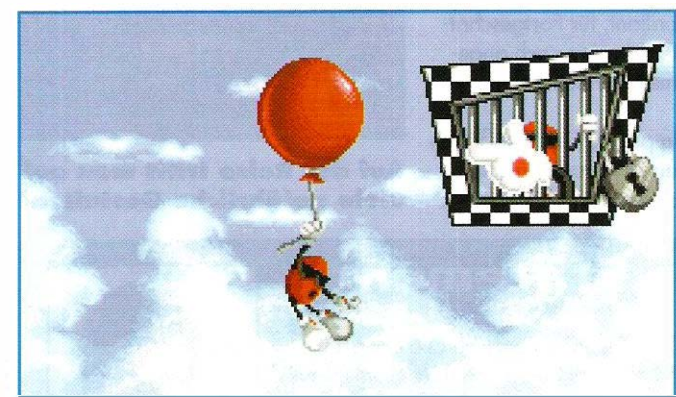


Fesch sieht er aus, unser Held. Er hat eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Casinobillet, dem man ein Paar weiße Handschuhe, ein Paar weiße Turnschuhe und eine jener legendären Blues Brothers-Sonnenbrillen verpaßt hat. Ja, und einen Namen hat er natürlich auch, dieser Held: Spot!

Spot hat ein friedliches, ruhiges Leben ohne jegliche Aufregung geführt, bis Wild Wicked Willy Will sich erdreistete, Spot, einen engen Freund von Spot, zu fangen (ja, es handelt sich hier um zwei Personen - Entschuldigung - Punkte!). Wild Wicked Willy Will hat es sich nämlich zur Aufgabe gemacht, der Welt die Existenz dieser kleinen roten Punkte zu beweisen, und was hilft da mehr, als ein Exemplar dieser Rasse der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Doch der Mann mit den vier großen Ws hat nicht mit Spot und seinen Freunden Spot, Spot und, Sie werden es sicher schon erraten haben, Spot gerechnet, die sofort aufbrechen, um den gefangenen Spot wieder zu befreien. Und da so ein kleiner, unerfahrener Spot natürlich nicht ganz alleine diese schwierige Aufgabe übernehmen kann, müssen natürlich Sie als Spieler Spot durch die verschiedenen Welten steuern (ja, ich weiß, Chef, ich soll mich nicht so oft wiederholen...).

Jump as Run can!

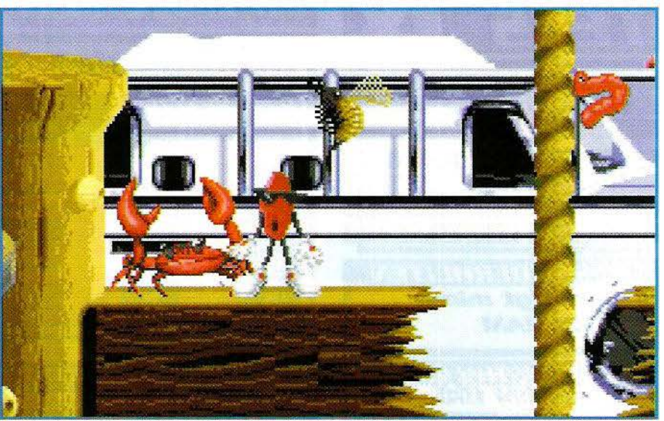
Kaum im Spiel, offenbart sich ein phantastisches Jump & Run, wie man es für den PC nur sehr selten zu Gesicht bekommt. Der Bildschirm scrollt butterweich in alle Richtungen, so daß man wirklich ins Grübeln kommt, ob die werten Konsolen überhaupt noch eine Daseinsberechtigung haben. Links oben befindet sich ein Spot-Gesicht, das symbolisch den Gesundheitszustand unserer Helden anzeigt. Insgesamt viermal pro Leben kann Spot mit seinen Gegnern kollidieren, bevor er in einer dramatischen Todessequenz (Spot macht vor einem schwarzen Hintergrund seinen symbolischen letzten Sprung und stürzt kraftlos zu Boden) das Zeitliche segnet.
Danach startet Spot entweder wieder am Anfang des jeweili-



Über den Wolken muß die Freiheit... Eben nicht, denn hier wird der erste Spot gefangengehalten.



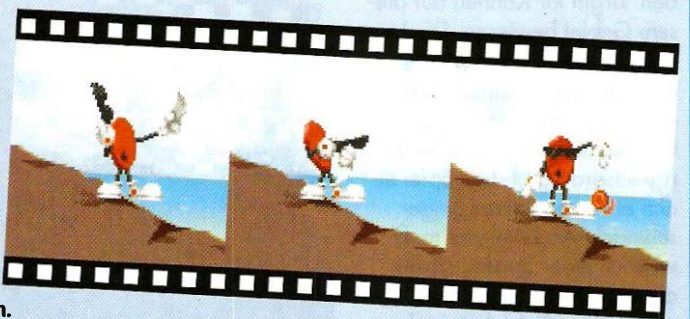
Mit Cool Spot bereitet Virgin alle PC-Besitzer auf den Weihnachtsschlager Aladdin vor.



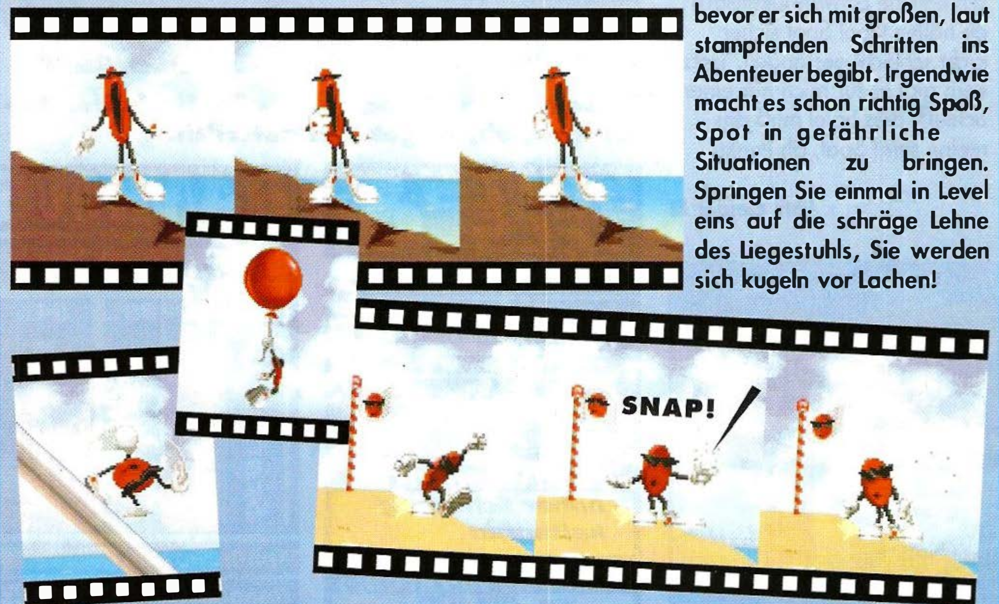
Animation und Scrolling der Extraklasse wird bei Cool Spot zum besten gegeben.

Animation der Extraklasse

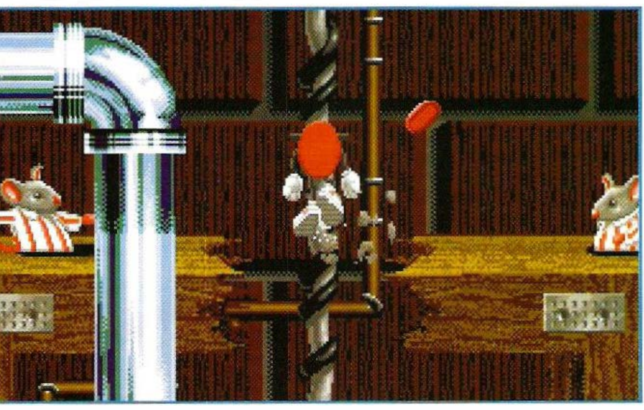
Die Animationen vom guten Spot sind gelungen wie schon lange keine mehr. Spot bewegt sich tolpatschig und schlendert eigentlich die ganze Zeit lässig in irgendeine Richtung. Wenn Sie Spot für einige Zeit stehen lassen, so zieht er sein Jojo aus der Tasche oder fängt an, seine coole Sonnenbrille zu putzen.



Abrupte Bremsmanöver haben eher Ähnlichkeit mit einem bremsenden Rennauto als mit einem, ...naja Punkt! Bevor sich Spot in einen neuen Level stürzt, zieht er gekonnt aus seinen nicht vorhandenen Taschen eine Karte hervor und studiert diese eingehend, bevor er sich mit großen, laut stampfenden Schritten ins Abenteuer begibt. Irgendwie macht es schon richtig Spaß, Spot in gefährliche Situationen zu bringen. Springen Sie einmal in Level eins auf die schräge Lehne des Liegestuhls, Sie werden sich kugeln vor Lachen!



gen Levels oder an der letzten Fahnenstange, an der er vorbeigekommen ist. Diese Fahnenstangen entsprechen den roten Knöpfen bei Zool und bieten eine Möglichkeit des Zwischenspeicherns in den einzelnen Leveln.
Die zweite Anzeige ist die sogenannte Cool-Anzeige, die in Prozent die Menge der aufgesammelten Cool-Punkte anzeigt. Diese Cool-Punkte sind kleine rote Punkte, die über den ganzen Level verteilt sind und von denen ein am Anfang angegebener Prozentsatz aufgesammelt werden muß, um den gefangenen Spot am Ende des Levels aus seinem Käfig befreien zu können. Natürlich gibt es neben den Cool-Punkten auch noch andere Extras, wie eine Uhr, die einem mehr Zeit zum Lösen des Levels gibt, Extraleben usw.
Der erste Level ist thematisch am Strand angesiedelt. Zuerst muß Spot sich an einer Unzahl von Krebsen, Schnecken und Hummeln vorbei vom linken bis zum rechten Rand des Levels kämpfen, bevor er sich den ganzen Weg in die andere Richtung an Luftballons entlanghangeln darf. Vor allem beim Springen von Ballon zu Ballon macht sich die sehr genaue Kollisionsabfrage bemerkbar, so daß man im ersten Level des öfteren am Faden vorbei gen Erde segelt, bis man den richtigen Dreh herausbekommt. Der zweite Level spielt auf einem Schiff, auf dem sich Spot auch gleich wieder mit neuen Gegnern her-



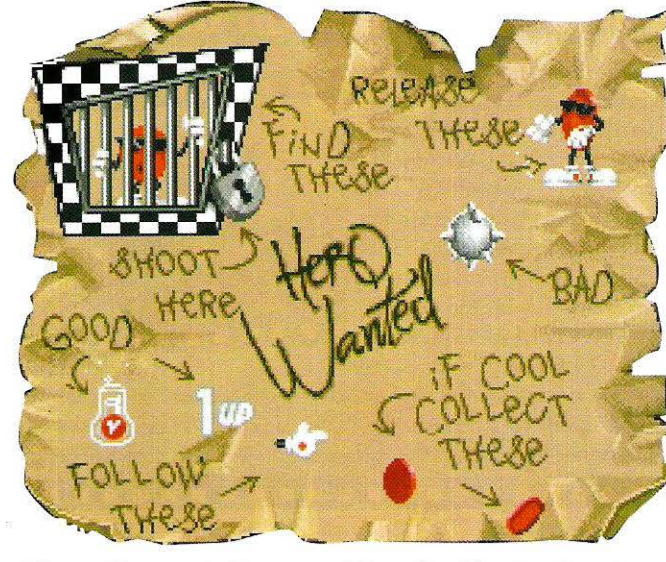
Auch in Level 3 dominieren comicartige Figuren, wie hier z.B. kleine Mäuse im Schlafanzug, die mit Käsestückchen nach unserem Helden werfen.

umärgern darf. Krabben, Fische und springende Muscheln machen Spot hier das Leben schwer. In Level drei kommen dann Mäuse und Spinnen ins Spiel, und so kann auch jeder weitere Level mit seinen eigenen, charakteristischen Gegnern aufwarten. Da es leider keine Continues und keine Speichermöglichkeit gibt, muß man nach dem Verlust seiner Leben wieder in Level eins anfangen.

Fazit

Cool Spot hat sich in meiner Gunst sofort an Zool und auch Caveman Ninja 2 vorbeigeschlichen und steht nun einsam an absoluter Spitze. Die einzigartigen Animationen, gepaart mit dem fetzigen Soundtrack, motivieren zu endlosen Sitzungen vor dem Computer. Doch nicht nur technisch haben Virgin ihr Können auf diesem Gebiet bewiesen. Die Level sind abwechslungsreich aufgebaut und keiner gleicht dem anderen. Einzig und allein der überzogene Schwierigkeitsgrad gibt dem Spiel einen etwas negativen Beigeschmack. Ab Level vier muß wirklich jeder Sprung sitzen, da man sonst mit fast hundertprozentiger Sicherheit in den Wassertod stürzt. Ein Paßwortsystem oder zumindest unterschiedliche Schwierigkeitsgrade hätten Cool Spot sicher nicht schlecht gestanden. Trotzdem gibt es für mich nur einen Schluß: dies Spiel muß das meine sein! Spot, äh Punkt!

Lars Geiger ■



Diese Kurzanleitung sollte alle Klarheiten beseitigen, äh, umgekehrt natürlich.





Die Spots sprechen tiefsten amerikanischen Slang: Off the Wall!



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- hoher Schwierigkeitsgrad

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING

Jump & Run

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
88%	83%	80%	84%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



A Day at the Beach!

Die Libellen sind relativ ungefährlich und lassen sich leicht umgehen.

An diesen Luftballons muß sich Cool Spot entlanghangeln.

Der Krebs versucht, Spot mit seinen Extremitäten in die Zange zu nehmen.

Spots Freunde werden in diesen Käfigen gefangengehalten.

Diese Krebse richten durch bloße Berührung schon Schaden an.

Robinson´s Requiem

Einzelkämpfer

Während sich viele Rollenspiele bemühen, den Spieler mit einer weitläufigen Hintergrundgeschichte, vertrackten Rätseln und zahllosen Details zu beeindrucken, zeigt sich Silmarils neuestes Rollenspiel bewußt ganz schlicht. Das Spiel hat nur ein Ziel: Überleben!

Jahrelang hat der Offiziersanwärter Trepliev hart gearbeitet, um als Entdecker für das Alien World Exploration Corps die Galaxis erforschen zu dürfen. Lediglich ein letzter Schritt steht zwischen ihm und seinem Traumberuf, von dem er sich Reichtum, Ruhm und Ehre verspricht. Doch die praktische Offiziersprüfung hat schon viele seiner Vorgänger aus dem Rennen geworfen - und das nicht nur in beruflicher Hinsicht.

Mens sana ...

Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Trepliev und wird gleich zur Einstimmung per Notlandung auf einem ihm völlig unbekannten Planeten ausgesetzt. Ohne Ausrüstung, ohne jegliche Information über die gestellte Aufgabe irrt man nun umher. Erst nach und nach wird einem klar, daß dies wohl die Abschlußprüfung ist - und daß aus der 20-köpfigen Abschlußklasse nur einer als Sieger hervorgehen kann. Oberstes Gebot ist natürlich, zu überleben, doch auf einem unbekannten Planeten ist dies nicht leicht zu bewerkstelligen. Ein feindliches Klima, zweifelhafte Nahrungsmittel, wilde



Tiere und feindlich gestimmte Klassenkameraden verlangen dem Spieler einiges an Phantasie ab. Schließlich benötigt man Nahrung, Waffen, Seile, Medikamente und Fackeln, um nur die notwendigsten Ausrüstungsgegenstände beisammen zu haben. Glücklicherweise finden sich im Wrack des Raumschiffs einige Gegenstände, und auch die im Kampf besiegten Mitschüler sollte man genau durchsuchen. Mutter Natur trägt ebenfalls ihren Teil bei, da sich einige genießbare Pflanzen und Bauteile für primitive Waffen finden lassen.

...In corpore sano

Doch natürlich läuft niemals alles glatt: einige Pflanzen und Tiere sind giftig, das Klima sorgt für Erkältungen und auch die zahlreichen Kämpfe mit Tieren und Menschen sorgen dafür, daß der Spieler ständig seinen Medikamentenkoffer plündern muß. Gerade auf den Gesundheitsaspekt haben die Spielentwickler großen Wert gelegt: Von der eher harmlosen Grippe über Malaria bis hin zur lebensbedrohenden Fleischwunde kann die Spielerfigur fast jedes Leiden befallen. Zwar lassen sich Infektionen und widriges Klima abschalten, dabei geht aber ein großer Teil des Spielspaßes verloren.

Auf der Insel treiben sich allerlei finstere Gestalten herum. Nur wer hier überlebt, darf zurück auf die Erde.

Tag und Nacht wurden bei Robinson`s Requiem gebührend berücksichtigt (unten).



Ergo

Der Bildschirm ist in drei Teile aufgeteilt: in ein recht übersichtliches Inventarfenster, das stets nur die notwendigen Gegenstände anzeigt, das Grafikfenster und eine Iconleiste, die leider mit recht unverständlichen Icons geschmückt ist. Die eigentliche Grafik ist ab 33 MHz völlig fließend und ausreichend detailliert, lediglich die eigenwilligen Oberflächen erschweren die Orientierung, was dazu führt, daß man ständig in kaum sichtbare Abgründe stürzt. Der Sound beschränkt sich auf einige Effekte wie etwa Tier- und Kampflaute. Ein wirkliches Manko aber ist die Steuerung, die nur mit einem Joystick vernünftig funktioniert. Die Tastatur ist schlecht geeignet, da die Pfeiltasten falsch belegt sind, die Maussteuerung erfolgt über viel zu kleine Knöpfe am rechten Bildschirmrand.

Harald Wagner ■

Statement



Robinson´s Requiem stellt neben der Ishar-Serie das wohl überzeugendste Produkt von Silmarils dar. Die eigentlich schlichte Spielidee des reinen Überlebenskampfes ist in dieser Form eine echte Neuheit. Gerade die vom Spieler geforderte Kreativität und der medizinische Aspekt sorgen für eine dauerhafte Motivation, obwohl das Spiel damit auch sonderliche Formen annehmen kann: in welchem anderen Spiel kann man schon sein eigenes Bein amputieren?

Ausrüstung



Obwohl sich im Lauf des Spiels nützliche Dinge finden lassen, kommt man nicht umhin, eigene Gegenstände herzustellen. Um beispielsweise neue Kleidung zu schneidern, benötigt man Nadel und Faden aus dem Medizinkoffer und Tierfelle. Um an diese zu gelangen, sollte man sich einen Bogen beschaffen: dazu schneidet man mit dem Überlebensmesser einen Ast von einem Baum, sucht sich ein geeignetes Seil aus dem Schiffswrack und fertig ist der Bogen. Auf ähnliche Weise hälte man sich auch eine Fangschlinge oder eine Angel machen können.



Medizinische Versorgung



Die Situation auf dem Planeten ist extrem lebensfeindlich, überall lauern Krankheiten, Infektionen und Verletzungen. Wird man beispielsweise von einem Tier gebissen, infiziert sich die Wunde. Ohne ein vorbeugendes Serum tritt bald eine Blutvergiftung ein, die wiederum eine Amputation des betroffenen Gliedes nach sich zieht: Nach dem Anlegen eines Druckverbandes spritzt man sich ein Betäubungsmittel, nach dem Abtrennen mit einer Säge wird die Wunde desinfiziert und vernäht.





BESONDERHEITEN
- benötigt 4 MB RAM (XMS)

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Silmarils



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Der Clou

Mit Brechstange und Dynamit!

They Stole a Million. Viele werden sich noch an das Kultspiel auf dem guten alten Brotkasten erinnern, das einem damals schon nächtelang den Schlaf rauben konnte. Ein Klassiker wird neu aufgelegt und natürlich dem heutigen softwaretechnischen Standard angepaßt. Doch Der Clou hat mehr in petto als nur runderneuerte Grafik und Sound. Ein komplettes Storyboard sowie nette kleine Extras verleihen dem restaurierten Fossil neuen Reiz.

Die Geschichte beginnt an ihrem Ende. Der bei einem Autounfall verunglückte Meisterdieb Matt erhält die letzte Ehre. In einem Backflash erzählt der Geist des Verblichenen seine Lebensgeschichte, oder zumindest deren Anfang. In den fünfziger Jahren startete Matt seine Karriere in London, und genau in diesem Moment übernimmt der Spieler die Kontrolle. Schlecht ausgerüstet, unerfahren und mit nur wenigen Kontakten in der Metropole, bietet sich ein simpler Bruch an, der die schwindenden Bargeldreserven etwas aufmöbelt. Das Ziel ist ein kleiner Kiosk, der schon von einem guten Freund ausgiebig beobachtet wurde. Außerdem ist dieser bereit, ein Fluchtauto zur Verfügung zu stellen. Es fehlt also nur noch das nötige Handwerkszeug und ein Komplize, da Matt selbst Autofahren niemals gelernt hat.

Wichtig: gute Planung

Jeder Einbruch wird vom Hotelzimmer aus auf das genaueste geplant, allerdings werden dabei Daten verwendet, die nur durch eine vorhergehende Beobachtung des Objekts erhältlich sind. Je länger man sich vor seinem Zielobjekt herumdrückt, desto mehr Aufsehen wird natürlich erregt, das Auge des Gesetzes schläft schließlich nie. Andererseits möchte man doch sehr gerne wissen, ob ein bestimmter Safe alarmgesichert ist, bevor man ihm mit dem Schweißbrenner auf den Pelz rückt. Der Plan wird auf dem Reißbrett entworfen, die vom Computer gegebenen Informationen müssen vorher in Erfahrung gebracht werden, ansonsten steht man nämlich nur mit dem blanken Grundriß in der Hand da. Automatisch wird die optimale Zeit für den Diebstahl gewählt, so daß man nicht schon in voller Montur von einer vorbeifahrenden Patrouille geschnappt wird, nachdem man gerade einmal die Eingangstür gekonnt mit ein paar Dietrichen geöffnet hat. Ein bis drei Komplizen sind an jedem Einbruch beteiligt, mit optimaler Zusammenarbeit läßt sich der kritische Part in wenigen Minuten durchführen. Für jeden einzelnen muß eine Route abgesteckt werden. Der wichtigste Faktor dabei ist natürlich die Zeit. Wenn der Kumpel nämlich jetzt drei Sekunden länger braucht als eingeplant, um die Alarmanlage zu deaktivieren, Matt aber just in diesem Moment eine gesicherte Tür öffnen soll, dann war die gesamte Vorarbeit für die Katz. Bei der Ausführung des Plans kann der Spieler nur noch per Funk in das Geschehen eingreifen, doch Vorsicht, es könnte sein, daß irgendein Bobby den Funkspruch zufälligerweise mithört.

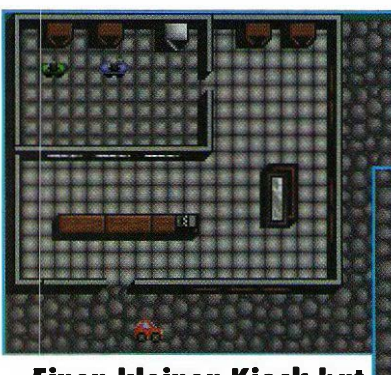


Erfahrene Komplizen?

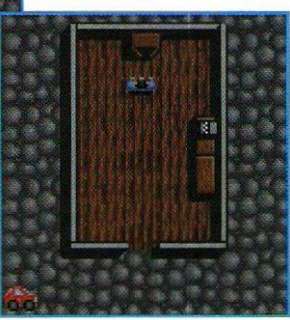
Nachdem ein Ziel auserkoren wurde, legt man die Anzahl der Beteiligten fest. In den zwielichtigen Pubs lassen sich zahlreiche Interessenten fin-



Beim Autohändler kann man nicht nur seine Fluchtwagen organisieren, man kann sie auch reparieren und vor allem umspritzen lassen.



Ein Bruch ist kein Problem, solange alles schön übersichtlich bleibt (links).



Einen kleinen Kiosk hat man im Handumdrehen ausgeraubt. Fast völlig risikolos (rechts).

den, die alle über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Bevor man eine feste Abmachung tätigt, gilt es, viele Punkte zu berücksichtigen. Verfügt dieser potentielle Helfer über die benötigten Spezialkenntnisse, kann man ihm vertrauen und beansprucht er nicht einen zu großen Teil der Beute? In all jenen Fragen spielt natürlich auch der eigene Ruf eine wichtige Rolle. Nach mehreren erfolgreichen Brüchen werden sich sehr viele Ganoven anbieten, der eine oder andere ist vielleicht sogar ein Undercover-Polizist.

Der Bruch

Schließlich ist es soweit, die Stunde der Wahrheit ist gekommen. Man kann sich genüßlich zurücklegen und die Früchte seiner Arbeit betrachten. Anders als bei They Stole a Million muß nicht einmal Matt selbst gesteuert werden. Falls der Plan fehlerfrei durchdacht wurde, dürfte der eigentliche Einbruch nur noch ein Kinderspiel sein. Allerdings passieren hin und wieder dumme Zufälle. Einer Patrouille könnte das auf der Fahndungsliste stehende Auto auffallen

Die Fluchtwagen



Jeep: Kleineres Auto für vier Personen, ist allerdings ziemlich auffällig, und der Laderaum reicht kaum aus. Für die ersten Einbrüche durchaus ausreichend.



Pontiac: Diese Limousine bietet nicht nur ausreichend Platz, sondern ist auch noch schnell und relativ unauffällig.

Fiat Topolino: Winzig, langsam, völlig unscheinbar und sehr günstig. Geradezu der optimale Wagen für den Anfang. Wenn er nicht so eine auffällige Farbe hätte.



Morris Minor: Günstiger Kleinwagen für maximal vier Personen. Er ist zwar etwas leistungsschwoch, aber sehr oft gesehen auf Londons nebligen Straßen.



Opel Olympia: Hübscher Transporter für die große Beute, auch relativ flott unterwegs. Negativ: sehr auffällig! Vor allem dieser große Schriftzug!

oder gar das sperrangelweit geöffnete Fenster. Da heißt es flüchten, so schnell es nur geht. Trotz der vielen Vorkehrungen finden die Kriminalisten immer irgendwelche Spuren. Als Spieler darf man die Arbeit der Polizei beobachten und aus seinen Fehlern lernen. Der Bekanntheitsgrad innerhalb der Szene und die zurückgelassenen Beweise reichen den Bobbies vielleicht bald zu einer Festnahme. Hinzu kommt der ständig auf Matts Fährte schnüffelnde Kommissar Cludo, der natürlich trotz des Dachbalkens vorm Kopf von Anfang an den richtigen Riecher hat.

Erfolg und Profit

Die heiße Ware will natürlich einen Abnehmer finden. Einige Hehler in der Stadt sind bereit, selbst glühende Kohlen wie die Kronjuwelen anzukaufen - zu einem deutlich niedrigeren Preis versteht sich. Je größer der Coup, desto weniger bekommt man prozentual vom wahren Wert der Beute. Nicht jeder Händler nimmt natürlich alles, was ihm angeboten wird, zu einem fairen Preis ab. Was soll auch der Juwelier mit den Antiquitäten? In späteren Fällen ist es sogar ratsam, sich erst zu erkundigen, ob man die Beute auch umsetzen kann. Wie schön unkompliziert ist da Bargeld...

Das Storyboard gibt viele mögliche Lösungen vor. Welche Einbrüche mit welchen Komplizen ausgeführt werden, entscheidet jedoch nur der Spieler. Nach der abgeschlossenen Gaunerkarriere setzt sich Matt zur Ruhe, ob nun im Knast oder auf der eigenen Südseeinsel, mit oder ohne Ehefrau. Auf alle Fälle schlägt der alpenländische Humor der Programmierer voll zu. Auch in Beziehung auf die Grafik haben die Designer mehr als genug vollbracht, schließlich handelt es sich um ein Denkspiel. Sämtliche Hintergründe sind detailliert gezeichnet, die Qualität der Pläne und später der Gebäude ist weniger berauschend, aber dafür äußerst zweckmäßig. Richtig abwechslungsreich, wie in diesem Genre nötig, ist die Musikuntermalung. Alles in allem läßt sich die Neuauflage als sehr gelungen bezeichnen. Neo Software hat jetzt schon eine Missiondisk in Aussicht gestellt, eventuell sogar einen Editor, mit dem sich eigene Gebäude konstruieren lassen.

Alexander Geltenpoth ■

Die langwierige Beobachtungsphase ist zwar ermüdend, für den Erfolg aber letzten Endes unabdingbar (rechts).


SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 7 MB	Roland
MEM600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Update-Diskette angekündigt.

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Neo Software


RANKING

Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
50%	65%	80%	75%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Das Handwerkszeug


Hammer: Optimal, um Kassen, Ausstellungskästen und Fenster einzuschlagen, jedoch etwas geräuschintensiv und daher nur bedingt empfehlenswert. Für Einbrecher ohne Fingerspitzengefühl.


Axt: Mit diesem Werkzeug lassen sich problemlos Holztüren, Ausstellungskästen und Fenster aus dem Weg räumen, es gibt jedoch mit Sicherheit sehr viel elegantere Methoden.


Handschuhe: Fingerabdrücke sind ein erdrückendes Beweismittel, und es ist so einfach, sie zu vermeiden. Unverzichtbar für jeden Bruch, egal welcher Größe!


Brecheisen: Kein Bruch ohne Brecheisen, das wahre Allroundwerkzeug und dabei sogar noch relativ geräuschlos. Leiser als Hammer und Axt zusammen.


Batterie: Alle elektronischen und elektrischen Geräte benötigen Saft. Die schönste Bohrmaschine hilft selbstverständlich nichts ohne eine leistungsstarke Batterie oder einen Generator.


Winkelschleifer: So einem Winkelschleifer kann kein Stahlschrank widerstehen. Nur zu dumm, daß man einen Generator benötigt und nicht gerade wenig Lärm verursacht.


Schutzanzug: Dieses Zusatzutensil ist nur für Experten interessant, kostet auch eine hübsche Stange Geld und wird lediglich für größere Aufgaben benötigt!


Schloßstecher: Eine nahezu lautlose Methode, um einen Wertschrank aufzubrechen, und darüber hinaus einfach zu bedienen. Für jeden interessant!


Strickleiter: Mehrstöckige Gebäude erfordern hin und wieder eine außergewöhnliche Ausrüstung, doch Vorsicht: es besteht akute Absturzgefahr! Die Polizei lacht sich ins Fäustchen.


Bohrmaschine: Für hartnäckige Stahltüren genau das Richtige, aber man sollte sich mit Schlössern schon sehr gut auskennen. Lautloses Arbeiten ist nahezu unmöglich.



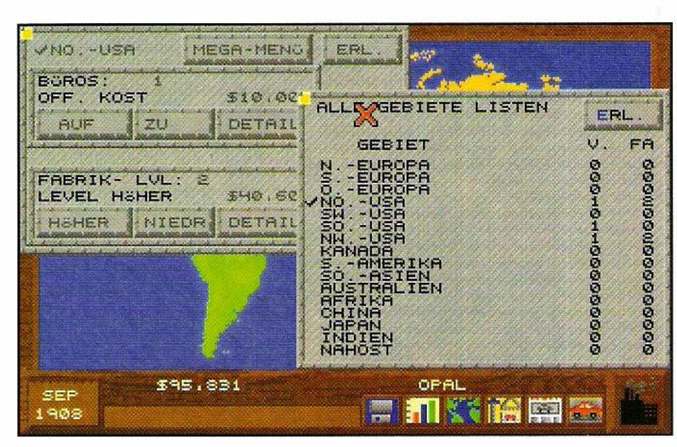

Dietrich: Das Werkzeug für wahre Könner, laut- und spurlos wird jede Tür geöffnet. Anfänger werden aber vor verschlossenen Türen stehen bleiben.

„Sie wünschen?..."

Rüsselsheim

Auf Lopez´ Spuren

Nur wenige Wirtschaftssimulationen beschäftigen sich mit dem produzierenden Gewerbe. Das in den USA unter dem Namen Detroit laufende Spiel legt die Geschicke einer Autofirma für insgesamt 100 Jahre in Ihre Hände.



Weltweit kann man Niederlassungen gründen, wobei sich die Märkte stark unterscheiden.

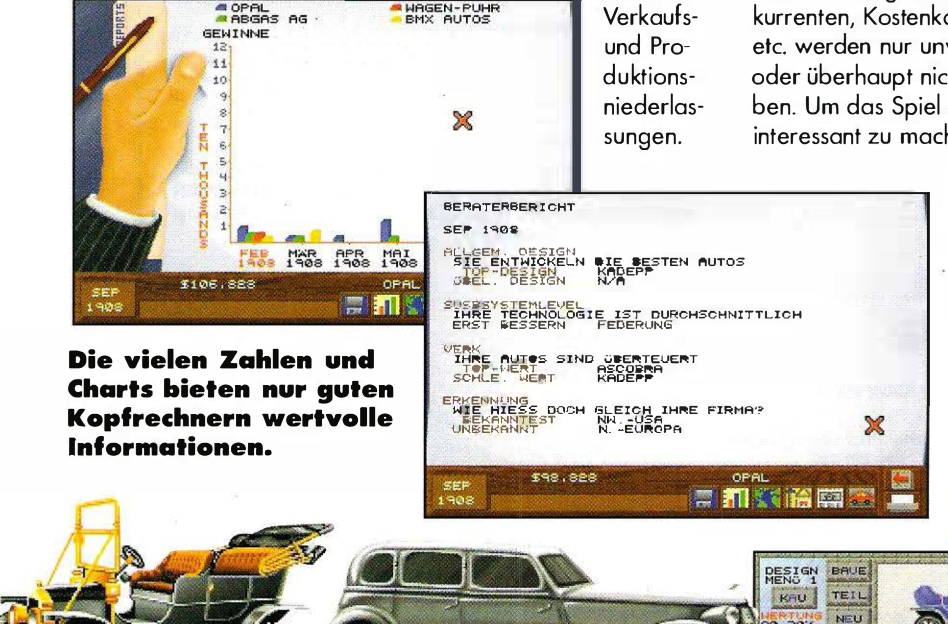
Wie der Name schon erahnen läßt, ist Rüsselsheim eine Wirtschaftssimulation, bei der sich alles um Autos dreht. Dem Spieler werden vom Entwurf bis zum Verkauf alle Funktionsbereiche eines Managers übertragen. Bei der Konstruktion darf er sogar selbst mit Hand anlegen: das Design und die technische Ausstattung wird vom Spieler festgelegt, erst danach kommt ein neuer oder modifizierter Wagen zu den Tests und in die Produktion. Die Standorte und Produktionskapazitäten unterstehen ebenso der Leitung des Spielers wie auch der Mitteleinsatz für Marketing, Forschung und den Aufbau von Verkaufs- und Produktionsniederlassungen.

Ausgewertet

Dem Spieler wird umfangreiches Zahlenmaterial zur Verfügung gestellt, mit dem man mit etwas Übung den Erfolg einzelner Fahrzeuge und Niederlassungen bewerten kann. Leider ist Masse nicht gleich Klasse - wichtige Zahlen, wie etwa der Vergleich mit Konkurrenten, Kostenkalkulation etc. werden nur unvollständig oder überhaupt nicht angegeben. Um das Spiel auf Dauer interessant zu machen (es zieht sich immerhin über einen Zeitraum von 100 Jahren hin), sind zahlreiche Vorfälle implementiert: Streiks, neue Gesetze, neue Erfindungen, neue Fahrzeugtypen und vieles mehr sollen den Spieler bei Laune halten.

Übersetzungsfehler

Die Grafik des Spiels setzt zwar keine neuen Standards, sie ist einer Wirtschaftssimulation aber durchaus angemessen. Auch akustisch wird nichts Spektakuläres geboten, meistens säuselt eine etwas fade Musik aus dem Lautsprecher. Ein Lob gebührt der

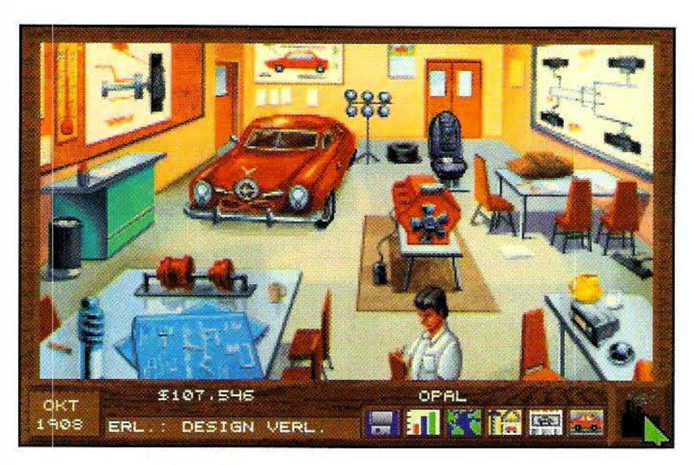


Die vielen Zahlen und Charts bieten nur guten Kopfrechnern wertvolle Informationen.



Das Design und die Ausstattung der Fahrzeuge wird vom Spieler selbst bestimmt.

RÜSSELSHEIM



Nur wer jahrelang Unsummen in die Forschung investiert, kann befriedigende Resultate erwarten.

Übersetzung des Handbuchs, das leicht verständlich und gut zu lesen ist. Die Übersetzung des Spiels selbst aber ist völlig danebengegangen: viele Abkürzungen und Beschriftungen gerieten zu unverständlichen Buchstabenkombinationen, teilweise wurde „Beenden" mit „Abbrechen" übersetzt, und in einigen Fällen ging die ursprüngliche Bedeutung völlig verloren. Auch die Maussteuerung verdient kein Lob: der riesige Cursor ist für die einzelnen Objekte viel zu groß, und teilweise muß man neben ein Objekt klicken, um eine Wirkung zu erzielen. Einige Bereiche sind mit der Maus gar nicht zu erreichen, andererseits lassen sich auch mit der Tastatur nicht alle Möglichkeiten des Spieles ausschöpfen.

Fazit

Rüsselsheim ist durch seine Komplexität ein sehr interessantes und anspruchsvolles Spiel nicht nur für Fans von Bilanzen und Zahlenkolonnen. Durch die schlechte Übersetzung, die haarsträubende Steuerung und die unübersichtlichen Auswertungen gerät das Spiel aber schnell zum Ärgernis.

Harald Wagner ■





F1

Motorschaden

Erinnern Sie sich noch an ein Spiel namens Vroom, das es bereits vor gut zwei Jahren geschafft hat, ein gutes Stück hinter der damaligen Creme de la Creme unter den Autorennspielen zurückzubleiben ?

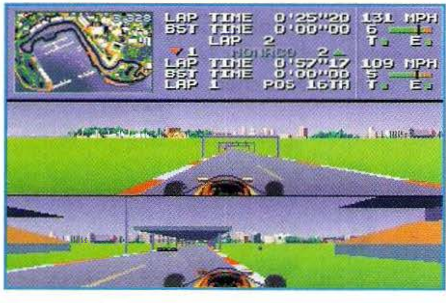
Dann wird Domarks F1 bei Ihnen sicherlich Nostalgiegefühle wecken, denn was die Jungs aus London hier auf den Markt geworfen haben, ist schlicht und ergreifend das fast 1:1 konvertierte Remake des Formel 1-Oldies. Wie bei praktisch allen Spielen dieses Genres gilt es auch hier, sich auf mehreren verschiedenen Rennstrecken als der Schnellste der Schnellen zu erweisen, bevor man von der obligatorischen Blondine im knappen Bikini den Siegespokal in die Hand und einen dicken Schmatzer auf die Wange gedrückt bekommt.
Was jedoch in aller Welt Domark dazu bewegt hat, dieses Spiel noch einmal aufzulegen, und weshalb sie ihm als einzige Neuerung einen Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen spendiert haben, wird mir wohl ein Rätsel bleiben.
Apropos Split-Screen: Da schon ein Drittel des Bildschirms von der Starter-Ampel eingenommen wird, verbleibt für jeden Spieler gar nur ein Drittel der Anzeige, was zugegebenermaßen den Vorteil hat, daß das Spiel rasend schnell wird. Der Nachteil der ganzen Sache ist allerdings, daß sich beide Spieler eng vor den Monitor drängen müssen, um überhaupt noch die Straße erkennen zu können, von anderen Fahrzeugen ganz zu schweigen.
Glücklicherweise braucht man nicht einmal einen Mitspieler, um sich mit derart augenschädlichen Grafiken zu quälen. Auch im Ein-Spieler-Modus läßt sich der Turbomodus mit derselben fitzeligen Minimalgrafik wählen. Alles in allem bleibt nur ein gutgemeinter Hinweis an Domark: Mit Computerspielen verhält es sich nicht wie mit altem Wein - sie werden nicht durch längere Lagerung wertvoller!

Martin Müller ■





F1 bietet zwar sehr viel mehr Action als Indy Car Racing und F1GP, dafür muß man aber deutliche Abstriche in Sachen Motivation machen.





DOWN THE DRAIN

Die Kollegen wundern sich schon längst nicht mehr, wenn aus meinem Büro Schmerzensschreie dringen, Disketten frisbeetechnisch durch das Fenster die Redaktion verlassen, auf Verpackungen deutliche Bißspuren zu finden sind oder lautes Trampeln von der Umarbeitung einer Verpackung kündet. Offensichtlich ist es wieder einmal an der Zeit, diese Rubrik zu füllen. Nur gelegentlich kann man dann aus meinem Büro leises Gekicher hören - wenn es mir wieder einmal gelungen ist, eines dieser Meisterwerke einem Leser anzudrehen. Wer sich dieser ultimativen Herausforderung stellen möchte, muß dazu nur seine Meinung zu dieser Rubrik schriftlich kundtun. Wenn er Pech hat, ziert schon bald eines dieser Spiele seinen Computertisch oder seinen Mülleimer - je nach Geschmack. Wer den ganz harten Macho mimen möchte, kann das Game natürlich auch gnadenlos vom Anfang bis zum Ende durchspielen und alle von seinem ramboartigen Durchhaltevermögen überzeugen. Beliebt sind diese Spiele zudem als Geschenk für Bekannte, auf deren Besuch man keinen Wert legt. Falls ein Tisch wackelt, können sie ebenso hilfreich sein wie für die Liquidierung lästiger Insekten.

von *Rainer Rosshirt*

Quarter Pole

Lenken Sie als Besitzer eines Gestüts die Geschicke Ihres Stalls auf einer der modernsten Rennbahnen Amerikas. Zugegeben - eine reizvolle Aufgabe. Auch was sonst noch versprochen wird, läßt aufhorchen! „Spielspaß für Wochen, bis zu zehn Spieler, 14 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, Top VGA-Grafiken, unterschiedliche Sounds, ein absolut realistisches Game" - so kündet es vollmundig von der Verpackung. Aber derartigen Texten sollte man so viel Vertrauen entgegenbringen wie den Versprechen eines Politikers während des Wahlkampfs. Man kann dieses Spiel allen gestreßten Zeitgenossen wirklich empfehlen. Während der schier endlosen Installation kann man die Festplatte bedauern (die so tut als wäre sie ein verzauberter Rasenmäher), ein paar Besorgungen machen oder ein gutes Buch lesen. Ich habe nie verstanden, was drei Disketten so lange auf der Festplatte zu erledigen haben! Zu Anfang des Spiels kann man sich noch aussuchen, mit welcher Summe Bargeld man beginnen möchte, was ich sehr rücksichtsvoll finde. Danach wird das eigentliche Spiel geladen und geladen und geladen. Da es recht langweilig ist, die sinnige Schrift „Ruhe bewahren" volle drei Minuten (!) anzustarren, haben wir Gelegenheit, uns zu entspannen und über den Sinn des Lebens nachzudenken. Wenn man es bis hierhin ausgehalten haben sollte, gibt es allerdings auch keinen Grund zur Aufregung. Man sieht sich die Örtlichkeiten an, freut sich an den netten Bildchen und bekommt gelegentlich geistreiche Kommentare wie „Ein schöner Laster!", oder „mumble... mumble... mumble..." vorgesetzt. Da kaum Sound vorhanden ist, wird man auch nicht von plötzlichen Geräuschen erschreckt. Wer nun glaubt, sein Adrenalin durch eine Pferdewette etwas in Wallung bringen zu können, täuscht sich. Gar zu gemütlich spazieren die Pferdchen durch die Botanik. Gelegentlich verschnaufen sie auch etwas, während die Festplatte verzweifelt nach dem „Spielspaß für Wochen" sucht. Zu diesem Zeitpunkt schwebt bereits ein Hauch von Zen über der Tastatur. Dieses Programm ist eine fabelhafte Entspannungshilfe - vielen Dank, Starbyte. Ein Spiel wäre mir allerdings lieber gewesen.

Huh? Mein Gesundheitsschlaf! Später, später.

0:16.1

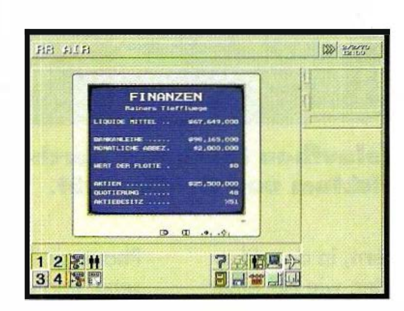
1 Nifty Seahawk #4
2 Shock Wave #1
3 Frontier Prince #3
4 Superheated #5

Entspanne zwischen den Rennen oder benutze den Computer um Deinen Stall zu überprüfen.

Bei diesen Grafiken weigern sich sogar die Jockeys, das urgemütliche Sofa zu verlassen. Eine Zumutung.

Airlines

Wer nach Quarter Pole immer noch an Schlaflosigkeit leiden sollte, wird spätestens bei Airlines davon kuriert. Aber wir wollen ja nicht vorgreifen! In Airlines haben Sie mehrere Millionen Dollar zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Weg nach oben durch eine konkurrierende und halsabschneiderische Industrie erkämpfen müssen. Der Weg zum Gipfel wird nicht leicht sein. Es gibt immer das Risiko von Streiks, steigenden Treibstoffpreisen oder sogar Entführungen und Flugzeugabstürzen. Bis zu vier Personen können mitspielen, aber wenn sich nicht so viele finden lassen (was ich mir sehr gut vorstellen kann), übernimmt der Rechner drei Mitstreiter. Airlines läuft problemlos auf einem 286er. Das ist aber auch schon das einzig Positive (traue nie einem Programm, das auf einer einzigen DD-Diskette ausgeliefert wird). Die Grafiken können nur als öde und einfallslos bezeichnet werden. Während meiner Spielzeit von 50 Minuten (länger habe ich es trotz bestem Willen nicht ertragen) war von dem Programm kein einziges Piepen zu hören, von anderen Geräuschen ganz zu schweigen. Also tappt man in geisterhafter Stille durch die Menüs, klickt hierhin und auch dorthin, bis man sich zu fragen beginnt, was das eigentlich soll. Die Computergegner verhalten sich so gerissen wie eine Dose Bohnen, und die Spannung dieses Spiels wird vom ARD-Testbild übertroffen. Selbst die versprochenen Flugzeugabstürze ereignen sich nur in Form von Zahlen in müden Tabellen. Wenn man ein oder mehrere Opfer findet, die bereit sind, hier mitzuspielen, kann man wenigstens eine gepflegte Konversation betreiben, was zumindest die zwischenmenschliche Kommunikation fördert. Würde das Spiel als Freeware erscheinen, könnte man ja noch milde darüber lächeln, aber als Vollpreisspiel ist dieses Programm ein Gag, über den man nur lachen kann, wenn man es als kostenloses Testmuster bekommt. Um wenigstens etwas Stimmung aufkommen zu lassen, startete mein Airlines zu einem kurzen Rundflug durch mein Büro, worauf ich feststellen konnte, daß selbst die Flugeigenschaften der Verpackung mies sind.





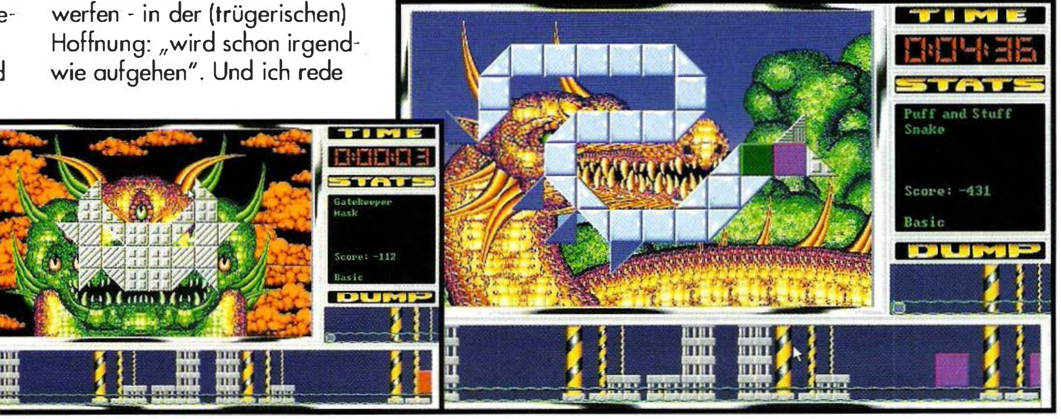
Immer wieder wird das Auge von einer Fülle von Details und Farben verwöhnt.

Origamo

Origamo ist eigentlich das beste der hier vorgestellten Spiele, was bei den Vorgängern eigentlich nichts bedeuten soll. Titelgeber für dieses Spiel war die gleichnamige chinesische Kunst des Papierfaltens. So erhält der Spieler, nachdem er zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen durfte, auch gleich so ein Gebilde vorgesetzt. In der unteren Hälfte des Bildschirms erscheinen verschiedene geometrische Formen, welche (mittels Mauszeiger) aufgenommen, gedreht und plaziert werden können. Hat man die vorgegebene Form puzzletechnisch nachgebildet, kann man sich in der Highscoreliste verewigen und an der nächsten Figur versuchen. Befürchtete ich zu diesem Zeitpunkt schon, mein Soundblaster hätte das Zeitliche gesegnet, konnte ich zu meinem Entzücken nun endlich verschiedene Melodien vernehmen, die allesamt sogar anhörbar waren. Das Auge wird von SVGA-Grafiken verwöhnt. Bis zu diesem Zeitpunkt war ich mir noch nicht sicher, ob das Spiel wirklich in diese Rubrik gehört. Die Ernüchterung kam mit dem Spielen. Abgesehen davon, daß es keinesfalls auf Dauer motivierend ist, ständig Puzzleteile zu drehen und abzulegen, zerrt ein derbes Zeitlimit doch arg an den Nerven. Origamo sollte eigentlich der Entspannung dienen! Hier zwingt einen schon genannter gnadenloser Zeitmangel, wie ein Wilder nach Teilen zu grapschen und sie mit affenartiger Geschwindigkeit auf die Figur zu werfen - in der (trügerischen) Hoffnung: „wird schon irgendwie aufgehen". Und ich rede hier von der leichtesten Stufe! Wer in höheren Ebenen mehr als zwei Bilder zu sehen bekommt, erhält von mir eigenhändig eine neue Maus, die er auch dringend braucht, weil seine alte bestimmt verglüht ist. Eigentlich schade um dieses Spiel - dabei hat es so nett angefangen.



Die nette Idee wird leider von einer absolut katastrophalen Ausführung überschattet.



Leveleditor

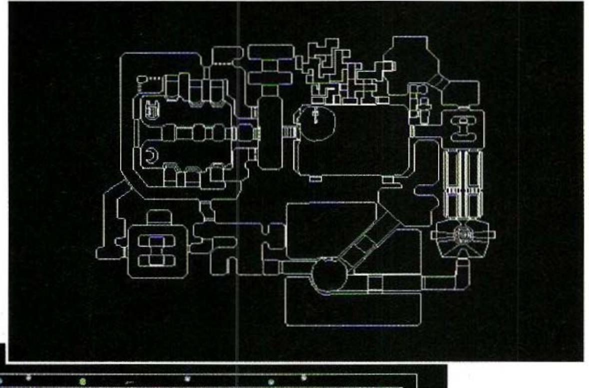
16 neue Level

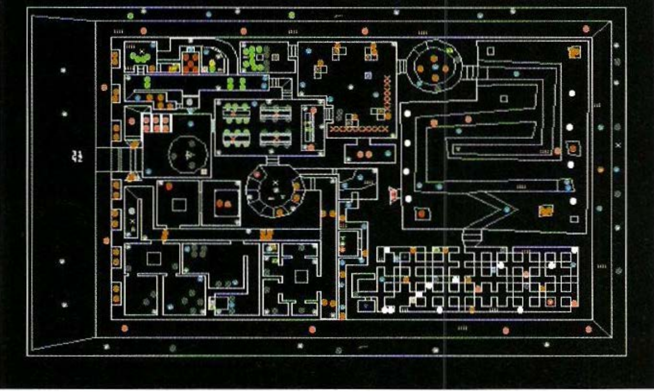
Der Leveleditor aus Ausgabe 6/94 zeigt Wirkung. Hut ab vor so viel Initiative. Die Level verdienen in jeder Hinsicht das Prädikat „neu". Es handelt sich dabei nicht um modifizierte ID-Level, sondern um komplett anders entworfene und ausgestaltete Herausforderungen. Alle mit Leveleditoren kreierten Eigenleistungen können ausschließlich an registrierten Vollversionen getestet werden! Anfangs noch skeptisch, was Qualität und Schwierigkeitsgrad anbelangt, wurde im Test jeder Zweifel ausgeräumt. Stünden Original- und Zusatzlevels im Vergleich, wäre sogar eine Dominanz der Privatkreationen festzustellen. Der Grund dafür liegt wahrscheinlich in der Tatsache, daß fast ausschließlich Veteranen, die jeden ID-Level studierten, sich auch mit dem Leveleditor vergnügt haben. Mit viel Liebe zum Detail und gut durchdachtem Aufbau sowie einigen verwirrenden Ideen zur Gestaltung und kniffligen Rätseln ausgestattet, kommt jede Runde als neues Erlebnis. Im Design besonders schön ausgestaltet war ein Versammlungsraum von Gegnern, in dem über 200 Monster, wie bei einer Militärparade aufgestellt, mit einem roten Teppich in der Mitte, einer Ansprache lauschen. Auch ein komplettes Kastell mit Burggraben, Zugbrücke, Vorhof, Essensraum, und Verliesen ist als Level zu finden. Prinzipiell sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, und so wundert es nicht, daß jede Kreation ihre besonderen Reize birgt.

Anfänger seien jedoch eindringlichst gewarnt. Den Profis schon ein Dorn im Auge ist das etwas umständliche Zusammenfügen von Wänden und Sektoren. Außerdem gilt es zu beachten, daß für jeden Schwierigkeitsgrad eine separate Aufstellung vorzunehmen ist. Der Einfachheit halber sollte man sich jedoch auf einen beschränken. Positionierung der Objekte im Grundriß ist die Krönung eines Entwurfes. Dabei kann man die harmlosesten Freiflächen zur Falle aufbauen. Alles in allem handelt es sich bei den 16 Leveln um geradezu perfekte Anregungen und Beispiele für den eigenen Versuch, mit Leveleditoren zu arbeiten!



Der Levelaufbau fasziniert durch enormen Ideenreichtum und Originalität.





Komplex, aber dennoch ausreichend übersichtlich. Hier wird eine Menge geboten.

Zur Technik

Dem Interessierten sei hier noch kurz Aufbau und Funktion solcher Zusatzlevels verraten. Grundsätzlich handelt es sich um externe sogenannte PWAD-Files, die über eine beim Hauptprogramm existente und für solche Zwecke von ID implementierte Schnittstelle aufgerufen werden. Solche PWAD-Files modifizieren das Original in keiner Weise. Im Gegenteil. Im Hauptspeicher fragt die Originalsoftware die Existenz eines externen Files ab und holt sich dann eigenständig die entsprechende Erweiterung. Mit 20 KB kommt ein neues Design aus, da nur Positionen von Wänden, Türen und Gegnern in Form eines 2D-Koordinatensystems gespeichert sind. Die nötigen Grafiken zur Realisierung des Bildes werden vom Hauptprogramm weiterhin direkt aus dem Original-WAD-File verwendet und dann neu zusammengesetzt. Durch Angabe einer Parameterliste zu jeder Wand kann somit Farbe, Art, Höhe und Funktion festgelegt werden.

Startup

Ein kleiner Haken, den das Original von ID aufweist, ist eine sehr mangelhafte Komfortabilität beim Aufruf des Hauptprogramms mit bestimmten Parameterlisten. Eigens dazu findet sich im Sharewarebereich ein START-UP-Programm, mit dem jeder Level direkt in den unterschiedlichsten Modi angesprungen werden kann. Ob nun Unsterblichkeit oder letzter Level, ob Netzwerkinitialisierung oder Modemspiel, mit ein paar Mausklicks sind solche Einstellungen einfachst und ohne Tipparbeit zu erledigen. Ein sehr zweckmäßiger Aufsatz.

Electronoid

Elektrisierend

Nachdem dieses Jahr schon zwei Arkanoidvarianten vorgestellt wurden, sollte es eigentlich genug sein. Falsch - in dem Moment, in dem wir Electranoid auf die Schirme bekamen, war klar: das Shareware-Produkt des Monats ist gefunden.
Nicht einfach nur die Arkanoidumsetzung, sondern professionelle Grafik, Sound, Animation, Detailreichtum, Raffinesse und Weiterentwicklung des Originals stoßen diese Software an die Spitze aller Produkte dieser Art. Bewußt werden hier teure Originalspiele nicht ausgenommen, denn Besseres gibt es nicht! Nun die Nachricht zum Festhalten - die Vollversion kostet nur DM 39. Nicht nur Waschmittel werden immer besser und günstiger, die Shareware wird es auch.
Der Spielablauf wird diesmal nicht beschrieben, oder nur soweit: viele bunte Steine, Ball, Schwerkraft, rechts - links und viele Sonderfunktionen. Alles weitere muß einfach bekannt sein. Für blutige Neulinge liegen selbstverständlich eine ausführliche Anleitung und Tips zum Spielgeschehen als Textfile (in Englisch) bei. Der Umfang an Sonderfunktionen und Hindernissen innerhalb des Levels ist erstaunlich. Oftmals weiß man vor lauter sich bewegenden Bällen oder Ballträgern (neu!) nicht mehr, wo einem der Kopf steht. Auch hier gilt: nicht alles, was von oben kommt, ist gut! Verschwindet sonderbarerweise plötzlich der Schläger, ist das noch kein Beweis für einen Lebensverlust, nein, unsichtbar ist das Teil geworden!
Fazit: Electranoid ist die Arkanoid-Variante, deren Anschaffung zur Zeit am meisten lohnt. Garantiert gewaltfreies Spielvergnügen und kinderleichte Bedienung ergeben ein Anwenderspektrum vom sechsjährigen Kind bis zum 80-jährigen Gewohnheitsgambler. Allemal führt Electranoid zu fürchterlichen Nachwirkungen wie Übermüdungserscheinungen, viereckigen Augen und totalem Verlust der Arbeitsmotivation im Büro. Deswegen - ENDE des Tests!



Altes Spielprinzip, aber weiterhin genial: Arkanoid!



Asteroids

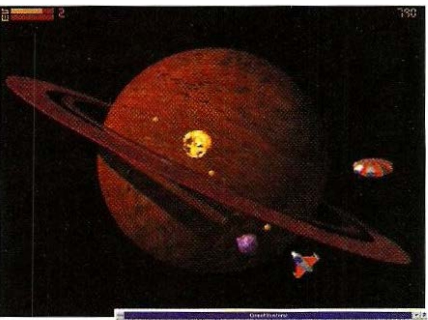
Saubermann im Asteroidengürtel

Das wohl älteste Weltraumspiel, das ursprünglich noch auf S/W-Monitoren in Spielautomaten flimmerte, kann in zwei Neuauflagen erneut Meilensteine in der Asteroids-Evolution setzen. Erstmalig wird mit brillanten 256 Farben jongliert. Doch nicht nur der Windows-Freak klebt am Bildschirm, auch unter DOS findet sich eine erstaunlich gute Variante.

Comet Busters

Zuerst jedoch zum Beweis, was dem oft so beschimpften DOS-Aufsatz Windows theoretisch zu entlocken ist. Schon nach kurzem Intro gleiten da Sprites in vollster Farbpracht durch das Fenster. Noch bevor man sich vor lauter Staunen versieht, sind die Energieschirme, die dem kleinen Zerstörer etwas Schutz geben sollen, verbraucht, und mit einer atemberaubenden Explosion pulverisiert das Raumschiff. Für alle jüngeren Leser, die sich erst vor kurzem eingeklinkt haben: Asteroids ist ein einfaches Ballerspiel, dessen Ziel es ist, einen Raumsektor von lästigen Gesteinsklumpen zu säubern. Wie immer klingt die Theorie einfacher als die Praxis sich später darstellt. Die anfangs großen Asteroiden zerteilen sich beim ersten Treffer in viele kleine, unkontrolliert umherschwirrende Einzelteile und können nur mit mehreren erneuten Treffern komplett eliminiert werden.
Bis dahin hat man nicht nur jeglichen Zusammenstoß zu vermeiden, sondern muß sich, allen Trägheitsgesetzen zum Trotz, nahe genug an die Gesteinsformationen heranpirschen, um effektiv mit der Laserbewaffnung zu hantieren. Fast überflüssig erscheinen dabei auftauchende UFOs, die ihrerseits mit gezieltem Schuß an der Panzerung des eigenen Vehikels nagen. In absolut verfahrenen und ausweglosen Situationen steht eine begrenzte Anzahl von Hyperraumsprüngen zur Verfügung, mit denen man sich an andere Orte des Geschehens verdrücken kann.
Ok - genug zum Spielgeschehen - nun ein ernstes Wort zur Umsetzung. Comet hat, so weh das tut, einen Schönheitsfehler. Bewegen sich zwei Sprites übereinander, so sind rechtwinklige Umrisse des oberen Sprites zu sehen. Außer dieser Lappalie wird wohl nichts an der Perfektion des Ganzen kratzen. Wie bereits erwähnt, arbeitet dieses Spiel mit 256 Farben. Die Steuerung ist einfach, das Schiff gut zu kontrollieren, alles andere ist mitreißend, vor allem die Option, bis zu vier Spieler gleichzeitig zu aktivieren. Manche nennen es Screensaver, andere langwierige Testphase, das Resultat ist das gleiche - kein Windows-Rechner läuft mehr ohne Comet!







Astrofire (oben, rechts) und Comet Buster (rechts unten).

Astro Fire

Selbstverständlich gibt es vergleichbare Qualität auch unter DOS. Es werden auch hier alle 256 Farben ausgereizt, und zusammen mit der perfekten Animation entsteht ein hitverdächtiges Produkt. Ähnlich wie Tetris kommt bei diesem Spiel der Ordnungs-Suchtfaktor auf. Konnte man bei früheren Versionen noch einfach abschalten, überwiegt hier stets die Begeisterung! Zusätzlich zum erläuterten Spielgeschehen kommt es vor, daß sich aus zerschmetterten Asteroiden Edelsteine lösen, die eine zusätzliche Herausforderung sowie Bonuspunkte darstellen.
Wie auch bei Comet steht in Astro Fire ein ausführliches Menü für die Einstellung des Schwierigkeitsgrades, der Trägheit, Soundkarte, Joystick usw. zur Verfügung. Beide Programme sind bereits als Shareware voll spielbar und nur Astro Fire ist in der Rundenzahl begrenzt. Das zu investierende Kapital für die Vollversion von DM 29.- bei Comet Busters und DM 69.- für Astro Fire zeigt wieder einmal, daß tolle Umsetzungen einfacher Programme, die langanhaltend und immer wieder Spielspaß bieten, nicht teuer sein müssen. Es lebe die Shareware!

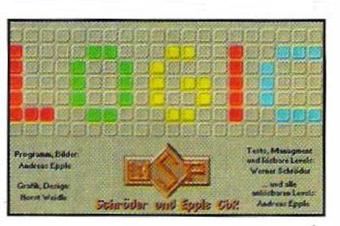
Hardwarevoraussetzung:
VGA Karte 512KB, 2MB RAM, 386er

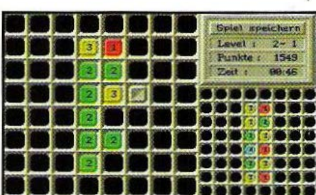
Logic

Zahlenrätsel

Keine Angst: obwohl es bei diesem Spiel um Zahlen geht, ist Logic kein Mathematik-Lernprogramm, sondern ein Denk- und Knobelspiel. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, ein vorgegebenes Zahlenbild nachzusetzen. Nun, ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es dann doch nicht, denn das vorgegebene Zahlenbild muß nach einem bestimmten Schema angelegt werden. Legt der Spieler einen Spielstein auf das Brett ab, so erhält dieser die Wertigkeit 1. Wird ein weiterer Spielstein daneben abgelegt, dann erhöht sich die Wertigkeit des ersten Spielsteins um 1 auf 2. Beim nächsten Spielstein, der daneben abgelegt wird, steigt die Wertigkeit auf 3. Bei 4 ist Schluß, dann geht es bei 1 wieder los.

Logic beginnt sehr einfach, was dem Spieler den Einstieg sehr leicht macht. Man erliegt schnell dem Trugschluß, dieses Tüftelspiel sei nicht sonderlich anspruchsvoll. Weit gefehlt: nach einigen Runden wird der Schwierigkeitsgrad langsam und fast unmerklich gesteigert, und nach einer Weile beginnt der Spieler, das vorgegebene Zeitlimit zu verfluchen. Die Levels werden immer komplexer, teilweise scheinen sie unlösbar. Die Vollversion bietet 160 Levels Spielvergnügen und kostet DM 29,-.





Denkspiele sind nicht für die Mittagspause interessant.

PC Backgammon Pro

Spezialisten gefragt...

Backgammon gehört neben Schach wohl zu den ältesten und beliebtesten Spielen der Menschheitsgeschichte. Klar, daß gerade der Computer vor diesem Spiel nicht halt macht. Gibt es auf dem Sektor der Schachcomputer und -programme eine reichhaltige Auswahl an guten Umsetzungen, so muß der interessierte Backgammon-Spieler sich schon mächtig anstrengen, um ein akzeptables Programm zu finden. Die Suche hat ein Ende: PC Backgammon Pro ist da. Es beherrscht die international festgeschriebenen Regeln vollständig, außerdem können die bei Turnieren üblicherweise angewandten Verdopplungsregeln ein- und ausgeschaltet werden. Man kann zwischen einem menschlichen Gegner und dem Computergegner wählen, wobei nicht nur die Spielstärke des Computergegners eingestellt werden kann, sondern auch sein Spielverhalten. Überhaupt bietet PC Backgammon Pro eine Fülle von Einstellungen, die jedem Spieler die Möglichkeit geben, das Game nach seinen Vorlieben zu gestalten und sein individuell angepaßtes Backgammon zu spielen. Besonders hervorzuheben sind allerdings noch folgende Features: das Programm bietet die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner über Modem oder im Netzwerk zu spielen. Ein ausgezeichnetes Lernprogramm läßt Anfänger binnen kürzester Zeit mit den Regeln vertraut werden, und die gelungene Benutzerführung macht einen Einstieg ebenfalls sehr leicht. Einziger Wermutstropfen bei dem Programm ist der vollkommene Verzicht auf Soundunterstützung. Etwas unaufdringliche Hintergrundmusik und ein paar Soundeffekte würden sich mit Sicherheit nicht nachteilig auf das positive Gesamtbild auswirken.

Fazit: Wer gerne Backgammon spielt oder es erlernen möchte, wird mit dem Programm hochzufrieden sein und wahrscheinlich auch die Registrierungskosten in Höhe von DM 45,- nicht scheuen.



Obwohl die Regeln recht einfach sind, ist Backgammon für viele doch ein Buch mit sieben Siegeln. Dieses Programm verschafft Abhilfe!

Skunny

Der Lockruf des Wilden Westens

Keine Pause für die Helden der Scene. Wieder hat Skunny eine harte Nuß zu knacken. Galt es noch vor wenigen Monaten, ein verlorenes Pizzarezept aus der Vergangenheit zu ergattern (Save our Pizza - Disk 122), so muß das flinke Eichhorn jetzt Familienangelegenheiten im tiefsten Indianerland ein für allemal klären. Schwer bewaffnet mit einer Spritzpistole zieht er los, um alle Schafe, die auf der Ranch der Großeltern abhanden gekommen sind, mit purer Wassergewalt zurückzufordern. Der Widerstand der Eingeborenen ist beachtlich, doch mit etwas Raffinesse und Geschick ist dieser zu brechen. Wie schon bei den Vorgängern, ist die Grafik sauber animiert und der Hintergrund scrollt unauffällig und immer butterweich mit. Alle Objekte, die aufgesammelt werden können, wurden genau wie das Scoreboard am unteren Bildschirmrand klar und deutlich gezeichnet. Viel Wert legte man zugunsten des Spiels auf einen einfach zu bedienenden Ablauf. So sollte sich jedes Jump & Run darstellen: vielseitig, grafisch ansprechend, mit dem nötigen Spielwitz und einem Schuß Humor. Eine Kombination, auf die Copysoft mit Recht großen Wert legt, da so immer wieder Programme erscheinen, die man gerne und lange spielt. Um der wachsenden Fangemeinde von Skunny gerecht zu werden, wurde der Schwierigkeitsgrad leicht erhöht und einige nette neue Optionen kamen hinzu.

Fazit: Sehr empfehlenswert muß das Prädikat lauten. Allerdings sollte man schon über einen 386er Rechner mit mindestens 2MB RAM verfügen, da sonst alle zu rettenden Schafe verhungert sind, bevor man sie gefunden hat. Auch dieses Produkt ist in der Vollversion mit DM 39,- extrem günstig. Jedem registrierten Anwender stehen dann weitere Levels für das uneingeschränkte Abenteuer zur Verfügung.



Einer der bekanntesten Shareware-Helden in Aktion: Skunny!

Windows NT

Betriebssystem auf jedem PC?

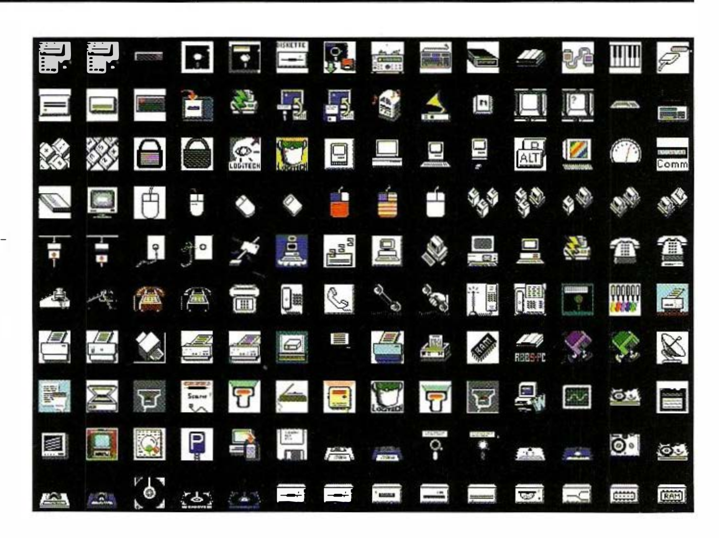
Hätte man einen Großrechner im Arbeitszimmer, dann vielleicht - aber so ist es doch eher eine Nummer zu groß! Um aber nicht vollends in die Röhre zu schauen, wenn sich der Markt mit reinen NT-Anwendungen füllt, gibt es von Microsoft einen Zusatz für Windows 3.1, der die Ausführung solcher Programme zuläßt. Den fehlenden Hauptspeicher ersetzt dieses Tool durch einen mega-virtuellen Speicher auf der Platte. Natürlich eine Geschwindigkeitsfrage - aber besser wie gar keine NT-Funktion ist es allemal. Wenn man überlegt, daß Microsofts Edel-Windows 16 MB RAM benötigt und nur auf einem 486er lauffähig ist, erscheint dieses Utility als durchaus lohnenswerte Anschaffung.

2001 Icons

Sortierwahn

Gut sortiert in verschiedenen Dateien hat eine amerikanische Gesellschaft über 2000 verschiedene Icons gesammelt. Wer es leid ist, immer die gleiche Symbolbibliothek zu verwenden, oder selbst ständig zu malen, kann hier auf ein umfangreiches Repertoire zurückgreifen. Selbstverständlich können alle Symbole auch nachträglich noch leicht verändert und den individuellen Erfordernissen angepaßt werden. Wer hier nicht fündig wird, sollte sich wieder DOS zuwenden.

Über 2000 verschiedene Icons bietet diese amerikanische Bibliothek.



Wechselplatten-Systeme

Wohin mit den

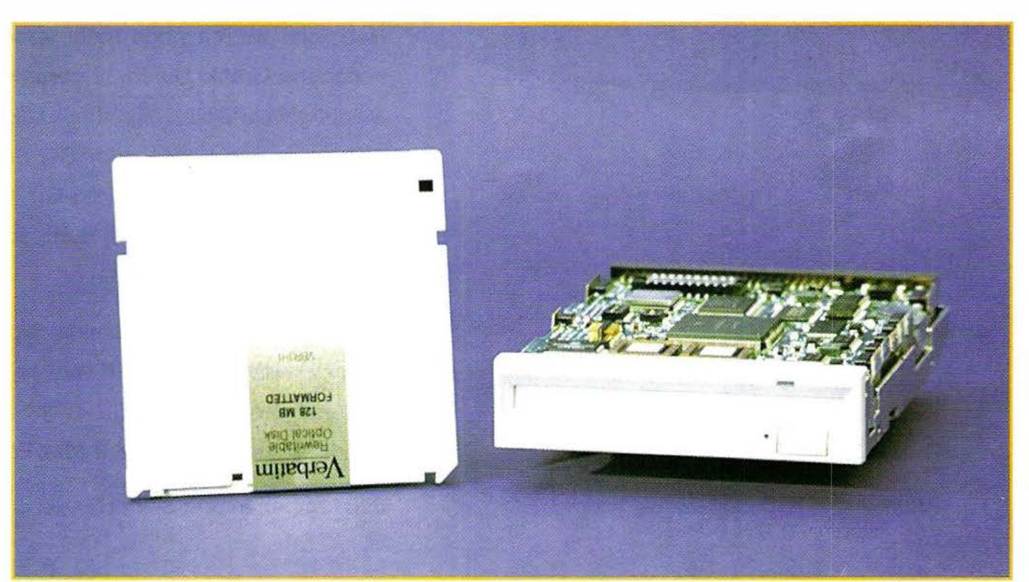
Das Drama wiederholt sich regelmäßig: Kaum, daß der Postbote das neue Top-Spiel ins Haus geliefert hat, Sie die erste der zehn Installationsdisketten ins Laufwerk geschoben haben, erscheint sie wieder, die Hiobsbotschaft „Nicht genug Speicher auf Laufwerk C:". Guter Rat ist nicht immer teuer - die 7 Mark für diese PC Games reichen aus...

Nur wenige der neueren Spiele geben sich mit weniger als 15 MByte auf der Platte zufrieden - da geht einem scheinbar üppig dimensionierten PC heute schnell die Puste aus. Andere Software ist zwar schnell von der Platte gelöscht, erfordert aber viel Zeit bei einer eventuellen Neuinstallation von Diskette. Eine Möglichkeit sind klassische Backup-Systeme wie Streamer (Bandlaufwerke), auf die man die Daten zeitweilig auslagern kann. Komfort und Geschwindigkeit lassen jedoch zu wünschen übrig und starten kann man die Software vom Band sowieso nicht direkt, so daß immer ein Zurückkopieren der Daten nötig ist.
Ideal wäre es doch, wenn man die Platte einfach austauschen könnte. Festplatten sind jedoch zu teuer, um davon drei oder vier zu Hause zu horten. Außerdem ist das Austauschen einer normalen Festplatte wahrlich kein Vergnügen - schon gar nicht für technisch nicht ganz so versierte Anwender.
Die Lösung des Problems: Wechselplatten. Diese magnetischen oder magneto-optischen Laufwerke sind zwar in der Anschaffung zunächst etwas teurer als Festplatten mit vergleichbarer Kapazität, lassen sich jedoch durch Nachkaufen preisgünstiger Medien praktisch beliebig in ihrer Kapazität erweitern.

SyQuest

Bereits seit 1988 baut SyQuest Wechselplattenlaufwerke, die anfangs auf klobigen 5,25"-Medien eine Kapazität von 44 MByte boten. Drei Jahre später wurden diese Laufwerke durch ein Modell mit 88 MByte Kapazität ergänzt, allerdings noch immer im unhandlichen 5,25"-Format. 1992 kam dann mit dem SQ3105 das erste nur noch 3,5" große Laufwerk mit 105 MByte Kapazität auf den Markt, und seit Mai ist das SQ3270 mit satten 270 MByte Kapazität im 3,5"-Format zu haben. Die entsprechenden Speichermedien haben die Größe einer 3,5"-Diskette, sind jedoch 1 cm hoch.

Die prinzipielle Arbeitsweise einer SyQuest-Wechselplatte entspricht der einer Festplatte. Zusätzliche Maßnahmen wurden zum Schutz von Plattenoberfläche und Schreib-/Lesekopf nötig, damit beim Wechseln der Platte eindringende Staubpartikel keinen Schaden anrichten können. Die Plattenoberfläche wurde durch eine spezielle Beschichtung versiegelt und ist damit extrem widerstandsfähig, so daß selbst ein Landen des Kopfes auf der Oberfläche nicht zum Datenverlust führt. Das Gehäuse, in dem sich die Platte befindet, wurde so ausgelegt, daß durch die Rotation ein starker Luftstrom entsteht, der Staub- oder Schmutzpartikel zum äußeren Rand und damit aus dem Gehäuse befördert.
Angeschlossen wird das SQ3270 entweder über die AT-Bus-Schnittstelle wie eine gewöhnliche Festplatte oder über einen SCSI-Controller, wobei Sie sich schon beim Kauf für das A(T-Bus)- oder das S(CSI)-Modell entscheiden müssen. Während die AT-Bus-Variante typischerweise intern statt einer zweiten Platte eingebaut wird, gibt es das SCSI-Laufwerk auch als externes Modell. Der SCSI-Version ist dann auch der Vorzug zu geben, denn das externe Laufwerk und eine Handvoll Medien erlauben es, etliche Gigabyte problemlos spazierenzutragen.
Die Geschwindigkeit des SQ3270 liegt im großen und ganzen auf dem Niveau einer durchschnittlichen Festplatte, wobei die SCSI-Variante mit einem Datendurchsatz von rund



Fujitsu M2511: Das derzeit kleinste magneto-optische Laufwerk stammt von Fujitsu und bietet 128 MByte (M2511A) bzw. 230 MByte (M2512A) Kapazität.

SyQuest Technology GmbH, Stettiner Straße 7, 88250 Weingarten, Tel. (0751) 56050-0, Fax (0751) 55 30 75

Daten?

1,4 MByte/sec noch ein wenig schneller als das AT-Bus-Modell arbeitet. Die mittlere Zugriffszeit von 13,5 ms ist noch als gut zu bezeichnen, moderne Festplatten erreichen jedoch bereits mühelos 10 ms und weniger.
Das SQ3270 ist als Einbaulaufwerk ab 800 Mark und das Medium ab 190 Mark zu haben. Wer eine einfach zu installierende Komplettlösung mit SCSI-Controller und externem Laufwerk sucht, findet im „270 MByte ValuePack" von SyQuest ein interessantes Angebot: Für rund 1700 Mark bekommen Sie hier neben dem externen Laufwerk einen Adaptec-SCSI-Controller sowie alles nötige Zubehör.

Fujitsu MO-Laufwerke

Als Konkurrenz zu magnetischen Wechselplatten verstehen sich magneto-optische Lösungen. Das derzeit meistverkaufte Modell im 3,5"-Format ist das M2511A von Fujitsu, das eine Bauhöhe von nur 1 Zoll aufweist und sich damit - zumindest theoretisch - in jeden beliebigen Einbauschacht für 3,5"-Floppies einbauen läßt. Seit kurzem ist zusätzlich zum M2511A, das 128 MByte faßt, das M2512A erhältlich, das Medien mit bis zu 230 MByte lesen und schreiben kann. Während die SyQuest-Wechselplatten sehr ähnlich wie Festplatten arbeiten, sieht das bei MO-Laufwerken ganz anders aus: Wirft man einmal einen Blick auf die Oberfläche eines MO-Mediums, fällt zunächst eine Ähnlichkeit zur CD auf: die spiegelnde Oberfläche. Zum Lesen wird auch tatsächlich ein Laser genutzt, damit hören aber die Gemeinsamkeiten zur CD schon auf. Die Datenspeicherung geschieht nämlich wieder auf magnetischem Wege. Ein MO-Medium ist zu diesem Zweck in verschiedene Schichten unterteilt, neben einer Magnetschicht ist eine reflektierende Aluminiumschicht vorhanden. Der zum Lesen auf die Oberfläche geschickte Laserstrahl wird von dort nicht nur reflektiert, sondern aufgrund des Magnetfeldes der darunterliegenden Speicherschicht in seiner Ausrichtung minimal verändert (für Experten: polarisiert). Prismen und Polarisationsfilter im Laufwerk können diese Veränderung auswerten und anhand der Ausrichtung den gespeicherten Wert erkennen.
Beim Schreiben wird wiederum der Laserstrahl genutzt, diesmal allerdings in Verbindung mit einem Magneten: Die Speicherschicht eines MO-Mediums läßt sich nämlich durch ein Magnetfeld alleine nicht beeindrucken. Erst durch das Erwärmen der Oberfläche - und genau dies übernimmt der Laserstrahl - lassen sich einzelne Magnetpartikel umpolen und damit die Informationen speichern. Ein Vorteil dieser Arbeitsweise ist die Tatsache, daß - obwohl auch hier ein magnetisches Aufzeichnungsverfahren genutzt wird - externe Magnetfelder keinen Einfluß auf die gespeicherten Daten eines Mediums haben.
In der Praxis ergeben sich mit dieser komplizierten Technik Übertragungsraten von knapp 800 KByte/sec beim Lesen und 300 KByte/sec beim Schreiben inklusive Verify, bei einer mittleren Zugriffszeit von 30 ms. Der große Unterschied zwischen Lese- und Schreibgeschwindigkeit ist eine Eigenheit von MO-Laufwerken, die zum Schreiben grundsätzlich zwei Durchgänge benötigen. Hintergrund ist die Tatsache, daß die Ausrichtung des beim Schreiben benötigten Magnetfeldes nicht schnell genug geändert werden kann, um abwechselnd Magnetfelder für eine 0 oder 1 zu erzeugen. Daher löschen die Laufwerke beim Schreiben im ersten Durchgang zunächst die gesamte Spur durch Schreiben von Nullen. Im zweiten Durchgang wird der Magnet dann dauerhaft auf 1 geschaltet, der Laser aber nur noch für die Bereiche aktiviert, in denen auch wirklich eine 1 stehen soll.
Interessant sind MO-Laufwerke nicht nur wegen der hohen Datensicherheit, sondern auch wegen der günstigeren Preise für die Medien: Das Laufwerk M2511A schlägt als Einbauvariante zwar mit rund 1300 Mark zu Buche, ein 128 MByte-Medium kostet im 10er Pack aber gerade mal 60 Mark. State of the Art ist das neue M2512A mit gesteigerter Kapazität und Übertragungsrate (900 bis 1400 KByte/sec beim Lesen und 300 bis 490 KByte/sec beim Schreiben). Dafür kostet das Laufwerk allerdings rund 1 700 Mark, und auch die Medien sind im Moment mit rund 130 Mark für 230 MByte noch ein Stück teurer.

Fazit

Natürlich lassen sich magnetische wie magneto-optische Wechselplatten als reine Backup-Lösung mißbrauchen. Gerade die schnellen Wechselplatten von SyQuest erreichen aber beinahe die Geschwindigkeit von Festplatten und stellen damit eine ernste Alternative zur Anschaffung einer größeren (Zweit-)Festplatte dar. Die magneto-optischen Laufwerke zeichnen sich vor allem durch die günstigen Medien-Preise aus, eignen sich aber durch die höheren Zugriffszeiten nur bedingt zum unmittelbaren Starten von Programmen.

Christian Späthe ■

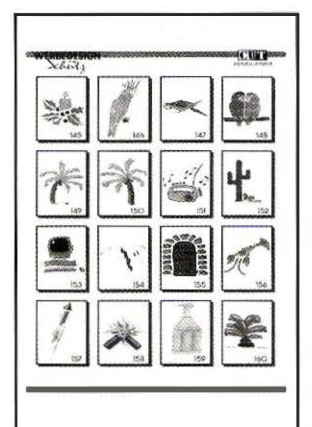
Fujitsu Deutschland GmbH, Frankfurter Ring 211, 80807 München, Tel. (089) 3 23 78-0, Fax (089) 3 23 78-100

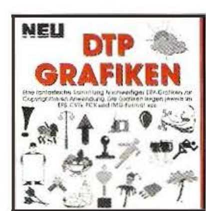


SyQuest SQ3270: Als „270 MByte ValuePack" bietet SyQuest ein externes Laufwerk mit SCSI-Hostadapter an.

DTP-Grafiken

Da schau her!





Ob für die Einladungskarten oder die selbstgedruckte Speisekarte für´s Diner for two - jeder hobbymäßige Desktop-Publisher wünscht sich eine umfassende Sammlung von Clip Arts. Die neuerschienene „DTP Grafiken" des Werbedesigners Alexander Schütz gehört sicherlich zu den interessantesten Clip Art-Sammlungen für Hobbyanwender. Anstatt mehrere hundert Mark, die für vergleichbare Sammlungen teilweise verlangt werden, kostet die CD-ROM gerade 89,- Mark. Dafür bekommt der Käufer über 1500 verschiedene Grafiken, Rahmen und Symbole, die er nach Belieben in eigene Dokumente einbinden kann. Neben dem Vektorformat EPS sind alle Clip Arts zusätzlich als PCX (DOS) sowie als IMG und CMG (Atari) beigefügt. Im Preis enthalten ist ein Übersichtskatalog mit allen Grafiken.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Simon Verlag
Schulze-Delitzsch-Weg 12
89079 Ulm/Donau
Tel. 0731/946660

System:
VGA, Zeichenprogramm mit EPS- und PCX-Filter

Preis:
DM 89,-

German Graffitties

Vorsicht! It's cool, man

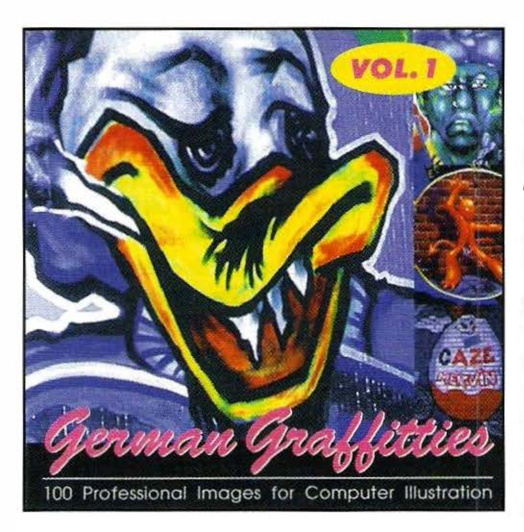


Photo CD = elektronisches Photo-Album für Spießer? Das muß nicht sein. Wer glaubt, die Kodak Photo CD würde sich nur als Speichermedium für langweilige Urlaubs- und Familienphotos eignen, hat die German Graffitties von der MMcD GmbH aus Düsseldorf noch nicht gesehen. Mit einer Kamera und einem Digitizer ist man nämlich von dort aus losgezogen, um insgesamt 100 Graffitties von deutschen Mauern abzufotografieren und zur lizenzfreien Weiterverarbeitung auf diese Photo CD zu bannen. Wer seinen Multimedia-Präsentationen einen besonderen Touch geben will oder sich schlichtweg an hochwertiger Spraykunst erfreuen möchte, findet hierin einen Katalog der besonderen Art. Aber Vorsicht: Ohne Photo CD-Software (Kodak Access, PhotoStyler oder ähnliches) läuft leider gar nichts.

I • N • F • O

Bezugsadresse
Simon Verlag
Schulze-Delitzsch-Weg 12
89079 Ulm/Donau
Tel. 0731/946660

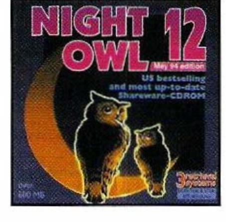
System:
286, 386, VGA, Soundkarte

Preis:
jeweils DM 12,90

Night Owl 12

Made in USA

Telefongespräche in die USA sind teuer! Wem die horrenden Gebühren der Telekom schon des öfteren die Nackenhaare aufstehen ließen, der wird sich vor jedem neuen Versuch hüten, aktuelle Software per Modem aus den Staaten zu ziehen. Sehr viel billiger (und bedeutend unkomplizierter) kommt man mit der einen oder anderen amerikanischen Shareware-CD-ROM weg, die es inzwischen regelmäßig und schon fast ohne Zeitverzögerung auch in Deutschland zu kaufen gibt. Die Night Owl-Serie aus dem Exklusivertrieb der österreichischen Firma Starcom ist seit Jahren ein Musterbeispiel an Aktualität und Datenfülle: Über 650 MByte an Shareware-programmen, -Spielen, -Anwendungen, -Tools, Treibern und vielem anderen Krimskrams ersparen auch in der zwölften Fortsetzung der Serie so manchen Anruf bei den diversen Mailboxen.



I • N • F • O

Bezugsadresse:
Simon Verlag
Schulze-Delitzsch-Weg 12
89079 Ulm/Donau
Tel. 0731/946660

System:
286er, 386er, DOS,Windows, OS/2

Preis:
DM 59,-

Crossword Sensation

Deutsche Stadt mit vier Buchstaben

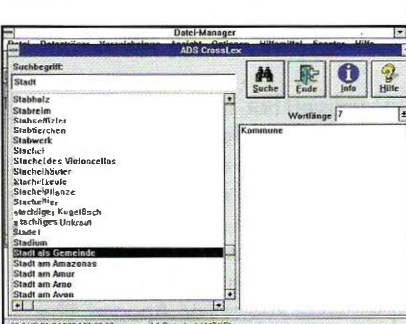
Kein anderes Spiel - sofern es denn überhaupt ein Spiel ist - erfreut sich dermaßen großer Beliebtheit wie das Kreuzworträtsel. In jedem Fernsehmagazin und jeder Frauenzeitschrift (Entschuldigung!) findet man seitenweise die leeren Gitter, die mit Belanglosigkeiten und Allgemeinbildung zu füllen sind. Wer dachte aber jemals, daß Kreuzworträtsel auch den Bildschirm erobern werden? Wir zwar nicht, aber bei t+p alster design hat man es geschafft, immerhin 1500 Gitterrätsel auf einer Computer-CD zusammenzutragen. Die Einsatzmöglichkeiten der „Crossword Sensation" sind durchaus vielfältig: Mittels eines Ausfüllprogramms können die Rätsel am Bildschirm geknackt werden, ebenso ist es möglich, die Gitter zuvor automatisch auf Papier zu bringen, und sogar die Veröffentlichung in eigenen Publikationen (etwa in: „Der sächsische Brieftaubenzüchter") wird vom Hersteller freundlicherweise erlaubt. Im Preis enthalten ist übrigens auch ein Kreuzworträtsel-Lexikon unter Windows.

I • N • F • O

Hersteller:
t+p alster design software
Hamburg
Zu beziehen im Fachhandel unter ISBN 3-9803773-0-X

System:
386er, 4 MB RAM, Windows 3.x

Preis:
k. A.



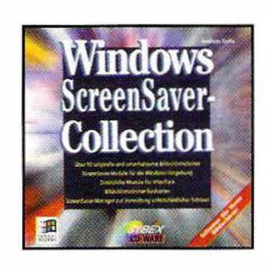


Kreuzworträtsel sind beliebt bei jung und alt. Jetzt auch für den PC erhältlich.

ADS CrossWord - [D:\RAETSEL\CW1418\1418A005.CWF]
Datei Bearbeiten Lösung Einstellungen Fenster Hilfe
7 waagrecht Nachdichtung im Scherz

Windows ScreenSaver Collection

Mit AfterDark fing alles an...



Spätestens seit Windows 3.1 sind ScreenSaver in deutschen Büros - und nicht nur da - zum Kult- und Sammlerobjekt geworden. (Wer Rainer Rosshirts Festplatte sehen könnte, wüßte, was hier gemeint ist...!) Für alle passionierten Jäger und Sammler dieser elektronischen Kleinode hat Sybex jetzt eine ganz besondere CD zusammengestellt. Die ScreenSaver Collection enthält über 50 unterhaltsame Shareware- und Freeware-Bildschirmschoner für Windows sowie allerlei Zubehör rund um dieses Thema. Enthalten sind beispielsweise eine ScreenSaver-Baukasten, ein Bildschirmschoner-Verwaltungsprogramm und ein Randomize-Wechsler zum zufälligen Wechseln des laufenden ScreenSavers.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
Sybex-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf
System:
386er, 2 MByte RAM, Windows, SVGA
Preis:
DM 29,80

CDV WIN-Power Volume II

Vollversion



Für seine Shareware-CDs ist CDV schon seit längerem bekannt. Obwohl die WIN-Power auf den ersten Blick auch wie eine reine Shareware-CD aussieht, steckt etwas mehr in dieser Silberscheibe: Für 59,- Mark bekommt man drei Vollversionen bekannter Shareware-Programme in einem. Der zweite Teil der Serie enthält das Datenbank-Programm dataTRON, den Musikdateien-Spieler Mod for Win und das brauchbare Animationsprogramm Take One.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
CDV Software
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
System:
386er, Windows, Soundkarte
Preis:
DM 59,-

Stars of Shareware

Der Preis ist heiß...

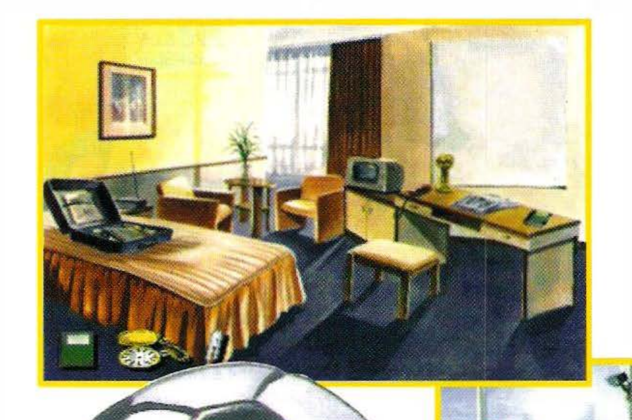


Für den Anwender, der sich auf bestimmte Themen spezialisiert hat, nur unter DOS oder Windows arbeitet, sich vorwiegend mit Grafik beschäftigt oder einfach nur gerne spielt, bietet Starcom jetzt eine Serie von absoluten Low Price-CDs an, die dem PC-User die besten Shareware-Programme aus seinem bevorzugten Themengebiet auf einer CD bieten soll. Jede „Stars of Shareware"-CD enthält rund 200 Titel aus den Bereichen „Animation & Sound", „DOS-Grafik", „DOS-Tools" und „DOS-Spiele". Weitere Titel sind bereits in Arbeit. Für Spieler ist natürlich die letztgenannte Sammlung am interessantesten. Auf der „DOS-Spiele" befinden sich neben neueren Programmen, wie beispielsweise Raptor von Apogee, überwiegend etwas ältere Spiele aus den Jahren ´93 und sogar ´92. Daß sich das beste Shareware-Spiel aller Zeiten - gemeint ist „Boom", jetzt ja auf dem Index - nicht auf der CD befindet, trübt den Spaß zwar ein wenig, der Preis ist aber trotzdem fast unschlagbar.

Runde DM 13 kosten die Stars of Shareware. Eine durchaus lohnenswerte Anschaffung.

I • N • F • O

Bezugsadresse
Simon Verlag
Schulze-Delitzsch-Weg 12
89079 Ulm/Donau
Tel. 0731/946660
System:
286, 386, VGA, Soundkarte
Preis:
jeweils DM 12,90



Anstoß - World Cup Edition CD

Fußballfi

Alle vier Jahre rechtzeitig zur Fußballweltmeisterschaft beginnt wieder der Kampf der Fußballspiele um die realistischste Fußballsimulation. Ganz egal, ob es sich nun um ein Action- oder Managerspiel handelt, zur Weltmeisterschaft sind gute Absatzzahlen garantiert.

Solange der Bundesliga Manager Hattrick noch nicht verfügbar ist, wird der erste Platz im Genre Managerspiele immer noch von Ascans Anstoß besetzt. Rechtzeitig zur Weltmeisterschaft wurde das Standardspiel nun noch um eine Extrasimulation, die zwei Jahre vor der Weltmeisterschaft startet, erweitert.

What's new?

Leider ist es nicht möglich, die World Cup Edition vollständig von der CD zu spielen. 12 MB Festspeicherplatz müssen einigen wichtigen Dateien geopfert werden. Allem Anschein nach werden nur die ca. 140 MB Animationen stetig von der CD geladen. Ein Flug über eine Stadt und der eines Zeppelins über ein Stadion stimmen auf eindrucksvolle Weise auf die Simulation ein. Die folgende Abfrage, ob Sie die World Cup Edition, Anstoß oder den Editor laden wollen, verrät, daß auf diese CD nicht nur die Version zur Weltmeisterschaft, sondern auch das bereits erhältliche Anstoß gepreßt wurde. Wer sich nur mit der Weltmeisterschaft auseinandersetzen möchte, kann eine Menge Geld sparen, indem er auf die Diskettenversion zurückgreift. Diese kostet nur schlappe DM 79,-, wurde aber auch gewaltig abgespeckt und verfügt nicht über die durchgehende Sprachausgabe und die neuen Animationen. Aber dem richtigen Manager ist das sicher Jacke wie Hose!

Der Editor ermöglicht wie immer die Änderung der über 3500 (!) Spielernamen.

Die Grafiken der einzelnen Büroräume wurden komplett erneuert.

Auch das Intro wurde neue gestaltet und nutzt nun die Möglichkeiten der CD-ROM gut aus.

„Angriff über die rechte Seite, Schuß und Tooooor!", Marcel Reif kommentiert bei der CD-Version von Anstoß alle wichtigen Szenen einer Partie (unten).



Wo soll gespielt werden? Bei Anstoß müssen Sie sich nicht auf eine Auslosung verlassen, Sie können den Austragungsort selbst bestimmen (oben).



Außerdem können Sie auch das Gastgeberland, die klimatischen Verhältnisse und den bereits qualifizierten Weltmeister festlegen.

Game on

Doch viel wichtiger als der Editor ist natürlich das eigentliche Spiel. Auch dieses geizt nicht mit Optionen und bietet Ihnen entweder den sofortigen Einstieg in die Weltmeisterschaft oder auch die Möglichkeit, eine Vorbereitungsphase und die Qualifikation durchzuspielen, an. Wenn Sie es in Anstoß bis zum Bundestrainer geschafft haben, können Sie auch diesen Spielstand einlesen und mit Ihren altgedienten Mannen weiterkämpfen. Das Spiel glänzt nun wieder, wie schon von Anstoß bekannt, mit den unterschiedlichsten Möglichkeiten, auf Ihre Spieler und das Spielgeschehen einzuwirken. Sie können sich



mit jedem einzelnen Spieler unterhalten, die Spielhärte bestimmen, Pressekonferenzen abhalten und das Training bis zum einzelnen Mann hinab bestimmen. Dabei müssen Sie aber auch auf Ihre eigene Person achten. Sie legen fest, wann Sie ins Bett gehen und wann Sie aufstehen, und wenn Sie sich nicht wohl fühlen, können Sie sich vom Masseur des Hotels durchkneten lassen oder sich einfach ein paar freie Stunden in der Stadt gönnen.

Fazit

Neue Grafiken, neue Sounds und vor allem ein abgewandeltes Spielprinzip lassen die World Cup Edition zum idealen Begleiter für die Weltmeisterschaft werden. Als besonderes Schmankerl hat Ascon eine Zusammenarbeit mit Fernseh- und Radio-Moderator Marcel Reif angeregt, so daß alle Endrundenspiele mit pikanten und erfrischenden Kommentaren gespickt sind. Das erzeugt eine Atmosphäre wie vorm heimischen Fernseher. Falls es Deutschland diesmal doch nicht schaf... , aber halt, ich möchte keine negativen Wellen ausströmen lassen. Deutschland wird Weltmeister! (Und wenn unsere 22 Kicker es trotzdem nicht schaffen, können Sie dem Rest der Welt diese Schmach in der World Cup Edition heimzahlen!).

Lars Geiger ■





Jack Nicklaus Golf & Course Design

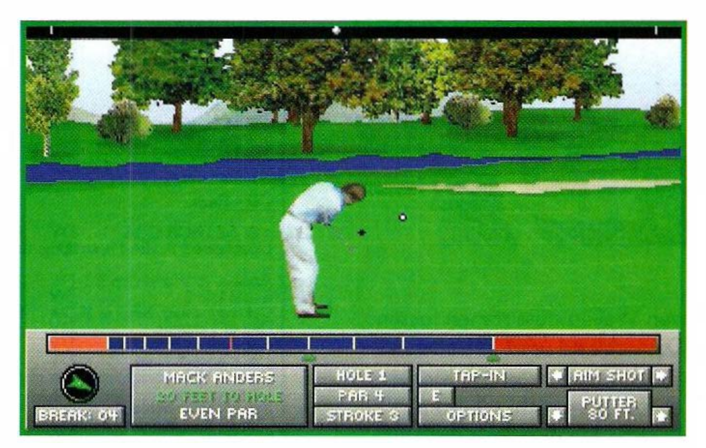
Handicap

Nicht jeder, der am Computer gerne mal eine gepflegte Partie Golf spielen würde, kann sich die entsprechende Rechenpower leisten, um MS Golf oder gar Links 386pro flüssig spielen zu können. Accolades Golfsimulation gibt sich auch mit weniger Leistung zufrieden, dafür wird dem Spieler aber auch weniger geboten.

Das Angebot ist auf den ersten Blick durchaus verlockend: eine Golfsimulation, geziert mit dem wohlklingenden Namen Jack Nicklaus, 16 Golfplätze und zusätzlich noch ein Course-Editor. Doch leider ist Masse nicht mit Klasse gleichzusetzen: jeder einzelne Bestandteil hat seine Schwächen. So besteht die Benutzeroberfläche neben dem Grafikfenster hauptsächlich aus Knöpfen - die im allgemeinen aber keine Funktion haben. Herauszufinden, welcher Knopf sich mit dem Mauscursor denn nun drücken läßt, sollte eigentlich nicht zu den Beschäftigungen eines Golfers gehören. Das Golfen selbst ist andererseits recht einfach: der Computer sucht dem Spieler den meist richtigen Schläger aus, die Richtung des Schlags wird mit einem kleinen Fähnchen am oberen Bildschirmrand festgelegt und der eigentliche Schlag erfolgt mittels einer Leiste, die in etwa dem Kreisel von Links oder MS Golf entspricht.

Putten: ungenügend

Die Spielfigur ist recht flüssig animiert, auch die Rasenflächen sind trotz der groben Auflösung recht hübsch gelungen. Die anderen Objekte aber, wie Bäume, Felsen oder Häuser, erinnern doch recht stark an längst vergessene EGA-Zeiten: grob gerastert und farbarm, ohne jegliche Schattierungen und Farbverläufe. Über diese Mängel könnte man getrost hinwegsehen, wäre da nicht das Putten, das jeden Spielspaß zunichte macht. Die Grüns sind sehr uneben und die Steuerung viel zu ungenau, so daß es völlig unmöglich ist, ein Loch unter Par abzuschließen. Die Computergegner haben solche Schwierigkeiten natürlich nicht, ein faires Turnier gegen den Computer ist daher nicht möglich.



Jack Nicklaus benutzt dieses Spiel bestimmt nicht für das Training am heimischen PC.



Editor: mangelhaft

Die sechzehn vorhandenen Golfplätze sind alle gut spielbar und bieten unterschiedlichste Schwierigkeitsgrade. Grafisch unterscheiden sie sich aber kaum. Eine dauerhafte Motivation gehört also nicht zu den Stärken des Programms. Wer nun vorhat, sich seine eigenen, abwechslungsreichen Golfplätze zu erstellen, wird leider enttäuscht



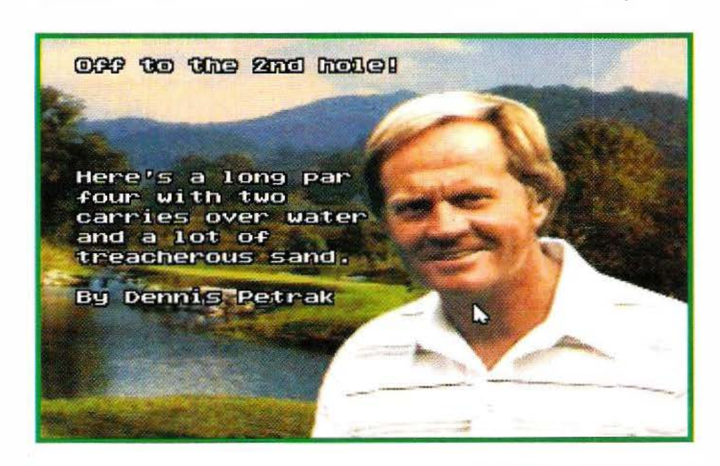
Mit voller Wucht trifft der gute Jack den Ball. Jetzt muß nur noch der Winkel einigermaßen stimmen, um in die Nähe des Lochs zu kommen.



Vor allem das Putten ist ein offensichtlicher Schwachpunkt bei Jack Nicklaus Golf. So wird man bestimmt nicht Weltmeister.

werden. Der Editor ist dermaßen kompliziert zu bedienen, daß er auf der Verpackung nur als ClipArt-Programm erwähnt wird. Sollte man sich trotzdem durch die unzähligen Bildschirme arbeiten, zeigen sich bald die eigentlichen Schwächen des Programms: Die wenigen vorhandenen Objekte lassen es einfach nicht zu, exotische Plätze zu designen, gängige Grafikformate lassen sich natürlich ebenfalls nicht importieren. Alles in allem stellt sich Jack Nicklaus Golf & Course Design als ein Sportspiel mit einigen Schwächen und einer einzigen Stärke dar: die geringen Hardwareanforderungen. Aber ob das allein ausreicht, um die zahlreich vertretene, zum Teil hochkarätige Konkurrenz abzuhängen, bleibt mehr als fraglich.

Harald Wagner ■





Die Hintergrundgrafiken lassen nicht vermuten, daß eine VGA-Karte in diesem Rechner steckt. Unglaublich, aber wahr.





Battles of Time

Zahn der Zeit

Was tun, wenn die Programmierer mit den neuen Produkten einfach nicht in die Gänge kommen? Ubi-Soft weiß ein Rezept: einfach alte Klassiker auf einer CD zusammenstellen!

Mega-Lo-Mania (links) und First Samurai gehören auch zum alten Eisen.

The Perfect General

In den noch mit konventionellen Waffen geführten Schlachten des 20. Jahrhunderts standen Taktik und Strategie noch weit im Vordergrund und nicht nur die erreichte Technologiestufe. Dieser Oldie für ein bis zwei Meisterstrategen verspricht trotz der unzureichenden programmtechnischen Ausgestaltung, gemessen am heutigen Standard, immer noch viele Stunden Kopfzerbrechen und Spielvergnügen.

Mega Lo Mania

Ein Vergleich zu Populous und Civilization ist unumgänglich, sind doch der Hintergrund und große Teile absolut identisch. Als Gott versucht man, gegen seine himmlischen Geschwister die Vorherrschaft über einen Planeten zu erringen. Das zu Beginn kleine Häuflein untertäniger Sterblicher kann in seiner Entwicklung zu einer Hochkultur beobachtet und unterstützt werden. Früher oder später entbrennt jedoch eine hitzige Schlacht, die mit allen zur Verfügung stehenden Waffen ausgefochten wird, bis die Alleinherrschaft eines Gottes gewährleistet ist.

Battle Isle

In diesem futuristischen Kriegsspiel darf man sein strategisches Genie gegen die Übermacht des Computers oder eines menschlichen Kontrahenten voll zur Geltung bringen. Der Kampf um Kommandozentralen, Depots und Fabriken mittels der Waffentechnik der Zukunft hat schon begonnen. Die Karte ist in die gewohnten Hexfelder unterteilt, durch das dort gegebene Terrain lassen sich die Einheiten von Marine, Luftwaffe und Heer zu ihrem Angriffsziel steuern. Enorm viele unterschiedliche Truppenarten, die in ihrer Bewegungsrate und Bewaffnung sehr stark differenziert sind, machen aus dem relativ simplen Spielprinzip eine hochkomplexe Aufgabe für Taktiker. Die zahlreich erschienenen Zusatzmissionen beweisen schon den Klassikerstatus, den sich Battle Isle zu Recht erworben hat.

First Samurai

Beseelt vom Geist des mächtigen Fürsten Akira, muß man als einsamer Samurai einen Feldzug gegen den bösen Dämonenkönig aus der fernöstlichen Mythologie antreten. Die



todbringende Kampfkunst Kendo steht einem hierbei äußerst hilfreich zur Seite, warten doch Hunderte von blutrünstigen Monstern in dieser Mischung aus Jump & Run und Beat 'em Up darauf, Bekanntschaft mit dem scharfgeschliffenen Katana zu machen. Mit diesem Actionspektakel läßt sich vielleicht auch der durch die drei anderen reinen Strategiespiele hervorgerufene Knoten in den Gehirnwindungen wieder etwas lockern. Der Preis für diese gelungene Spielesammlung soll bei DM 120,- liegen.

Alexander Geltenpoth



Battle Isle ist zur Zeit in aller Munde (links), The Perfect General eher weniger (oben).

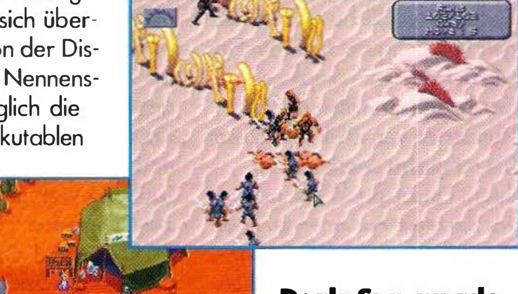


Dark Sun

Finstere Sonne

Rollenspielmagnat TSR wirft so schnell neue Brettspielsysteme auf den Markt, daß selbst kauffreudige Fantasyfans ins Schlucken kommen. Zum Glück trifft das auf die Computerbranche nicht zu. Hier kann man die lohnenden Neuerscheinungen innerhalb eines Jahres an einer Hand abzählen. Ohne Zweifel gehört Dark Sun zu diesem erlauchten Kreis, kann es doch ein ausgezeichnetes Storyboard aufweisen und dementsprechend langfristig motivieren. Wer sich Dark Sun schon seit geraumer Zeit anschaffen, aber lieber auf die CD-ROM-Version warten wollte, hat seine Geduld unnötig strapaziert. Der Silberling unterscheidet sich überhaupt nicht von der Diskettenversion. Nennenswert sind lediglich die mehr als indiskutablen Wartezeiten, die dieses Programm dem Spieler zumutet, sobald er es von CD genießen möchte. Wer dann kurzerhand zur Harddiskinstallation greift, wird sein nächstes Wunder erleben: es werden nicht nur die wichtigsten Dateien kopiert, um die Ladezeit zu verringern, sondern gleich das gesamte Programm mit satten 17 Megabyte. Vorteil: gleich null! Lediglich die Tatsache, daß es sich hier um die deutsche Version handelt, wird für einige noch interessant sein, lebt das Spiel doch von seinen zahlreichen Textpassagen.

Oliver Menne ■



Dark Sun wurde nichts hinzugefügt; eine recht enttäuschende Angelegenheit!





BESONDERHEITEN
- lange Ladezeiten
- keine besonderen Veränderungen

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
SSI

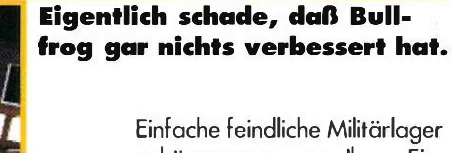
Syndicate Plus

Weltherrschaft

Viele haben beharrlich auf die CD-ROM-Version von Syndicate gewartet. Diese Geduldsprobe hat sich aber nicht gelohnt: der Silberling enthält zusätzlich nur die schon separat erhältliche Missiondisk American Revolt.

Bei den groß angekündigten 21 neuen Missionen handelt es sich lediglich um die Datadisk American Revolt.

An den Grafiken hat sich bei der CD-ROM-Version nichts geändert.



Eigentlich schade, daß Bullfrog gar nichts verbessert hat.

Wir befinden uns im Jahre 85 der neuen Zeitrechnung. Acht große Syndikate haben die Kontrolle über den Planeten Erde übernommen und bekämpfen sich gegenseitig mit schweren Waffen, um am Ende die alleinige Weltherrschaft zu übernehmen. Die Soldaten der Zukunft sind aber nicht mehr wie heute normale Menschen, sondern mit Chips und künstlichen Gliedmaßen getunte, willenlose Wesen.

Vom Tellerwäscher zum Millionär

Sie bekommen von einem aufstrebenden Syndikat acht solcher Soldaten und müssen Ihre Führungskraft beweisen. In einem Briefing werden Ihnen Ihre Missionsziele dargelegt, im darauffolgenden Ausrüstungsbildschirm können Sie Ihre bis zu vier Kämpfer mit künstlichen Gliedmaßen und den modernsten Waffen ausrüsten. Von der einfachen Handfeuerwaffe über Flammenwerfer bis hin zu dreischüssigen Hand-Raketenwerfern wird Ihnen alles geboten, was auf den internationalen Waffenmärkten zu bekommen ist. Viele dieser Waffen müssen aber erst noch von der Forschungsabteilung entwickelt werden, bevor sie von Ihnen eingesetzt werden können. Vom Waffenbildschirm kommen Sie direkt in das Missionsgebiet.

Einfache feindliche Militärlager gehören genauso zu Ihrem Einsatzbereich wie komplexe Großstädte. Inmitten der oft Hunderten von Zivilisten müssen Sie möglichst unerkannt zu Ihrem Einsatzpunkt kommen, wo Sie meist Personen zu liquidieren bzw. zu entführen haben. Doch natürlich versuchen persönliche Wachen, Polizisten und Mitglieder feindlicher Syndikate alles, um Sie daran zu hindern.

The American Revolt

Grafik und Sound des Spieles sind super, auch wenn sie sich, wie eigentlich alles an diesem Spiel, nicht verändert haben. Die CD entspricht einer installierten Diskettenversion, wobei die neuerdings erhältliche Missionsdiskette American Revolt mit ihren 21 neuen Missionen, dem Mehr-Spieler-Modus mit bis zu acht Mitspielern und zwei neuen Ausrüstungsgegenständen in einem Extraverzeichnis mitinstalliert wurde. Ein Auswahlmenü zu Beginn des Spieles läßt Ihnen die Wahl, welches der beiden Produkte Sie laden möchten. Ich möchte nicht unverschämt klingen, aber mehr als zwei, drei Tage Arbeit hat Bullfrog bestimmt nicht in die Entwicklung der CD-Version gesteckt. Nur wenn Sie mit dem Kauf von Syndicate liebäugeln und über ein Double Speed-Laufwerk verfügen, sollten Sie zur CD greifen. Für alle, die Syndicate und vielleicht sogar die Missionsdiskette schon besitzen, wäre ein Kauf verschwendetes Geld. Schwache Leistung, Bullfrog!

Lars Geiger

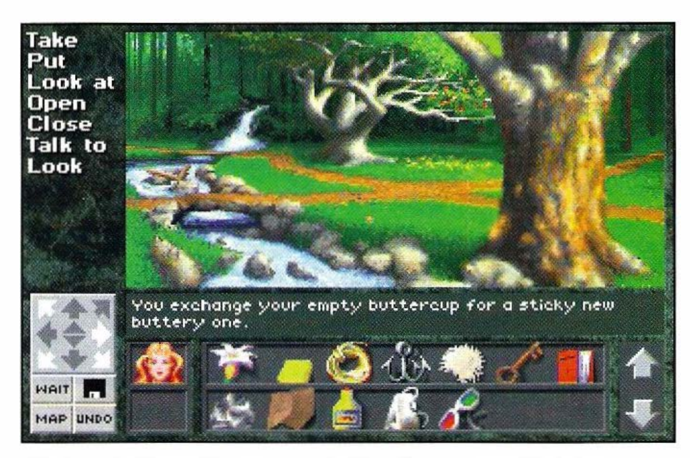




Companions of Xanth

Legend im Wunderland

Durchwachsene Kritiken und Verkaufszahlen waren für die Spiele-Hersteller noch nie ein Argument, um auf eine CD-ROM-Umsetzung zu verzichten. Auch Legends Debüt in Sachen Grafikadventures gibt es seit kurzem in einer erweiterten Fassung als Silberling zu kaufen.



In solch hübschen Landschaften würde sich auch Kyrandias Brandon wohlfühlen. Einen Vergleich möchte wir aber nicht herbeiziehen.

Vor einem halben Jahr unterzogen wir die Disketten-Version bereits einem ausführlichen Test. In der Zwischenzeit zerrten die Designer einige hoffnungsvolle Nachwuchs-Sprecher ins Tonstudio, hielten ihnen ein Mikrofon unter die Nase und vertonten Companions of Xanth. Selbst Chefdesigner Michael Lindner übernahm einen Part und lieh dem „Eye Behind the Door" seine Stimme. Im Gegensatz zu CD-ROM-Juwelen wie Day of the Tentacle oder Gabriel Knight wird der Spielspaß durch die Sprachausgabe nicht aufgewertet; teilweise hat man den Eindruck, als ob Legend den Hausmeister und einige Sekretärinnen zur Mitarbeit animiert hätte. Schade, denn gerade bei einem solchen Adventure, das hauptsächlich von seinen Figuren und den Texten lebt, würde sich mehr Sorgfalt in diesem Bereich auszahlen.

Read me

Wie schon bei Gateway wurde für das Adventure eine Romanvorlage bemüht; in diesem Falle handelt es sich um die Werke aus der Feder von Piers Anthony. Sein Schmöker „Demons don`t Dream" liegt in einer 340 Seiten starken Paperback-Ausgabe im englischen Original bei. Falls Ihnen das Spiel keine schlaflosen Nächte bereitet, könnte Sie zumindest das hervorragend erzählte Fantasy-Buch begeistern. Der Bestseller-Autor liefert die Hintergrundstory, die stark an „Alice im Wunderland" erinnert - kaum ein Gegenstand, der nicht verwunschen oder verzaubert wäre. Per Maus klicken Sie sich zusammen mit Ihrer Begleiterin Nada Naga durch die Xanth-Welt, halten hier ein Schwätzchen mit einem Eimer, basteln dort ein Katapult und erfreuen sich an den spektakulären Wortspielen, wie sie zur Zeit nur Legend in dieser Perfektion beherrscht. Grafik und Musik lassen sich noch am ehesten mit Legend of Kyrandia vergleichen, während die gewohnt komfortable Benutzeroberfläche mit liebgewonnenen Features wie Automapping, Kompaß und Verbliste aufwarten kann.
Die Liste der Pluspunkte gegenüber der Disketten-Fassung ist einfach zu kurz, als daß sich daraus eine höhere Wertung ergeben würde. Im Grunde wurde lediglich die halbherzige Sprachausgabe zusätzlich auf die CD gepackt.

Petra Maueröder ■

Die Tür hat auf Sie ein Auge geworfen; wenn Sie ihr gut zureden, öffnen sich die Pforten zu einem neuen Spielabschnitt.



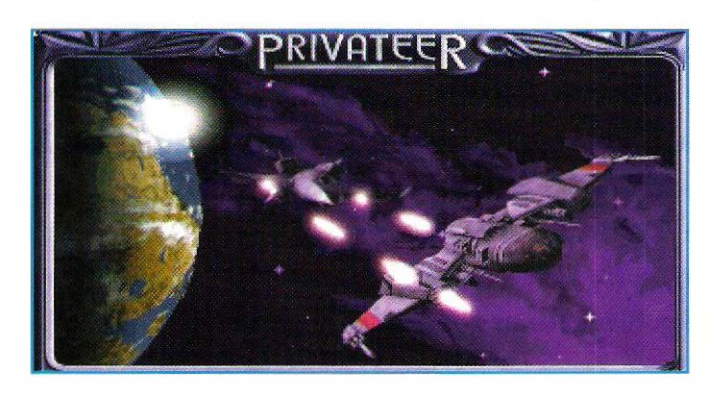
Der Chemiker braut aus den gesammelten Zutaten eine ekelhafte, aber umso wirkungsvollere Mixtur zusammen.





Privateer

Warten auf WC3



In den offiziellen Media Control Charts macht sowohl Privateer als auch die Missiondiskette Righteous Fire keine großen Stiche mehr. Natürlich hindert das Origin nicht, eine CD-ROM-Version des Weltraumabenteuers auf den Markt zu bringen.

Ob der jedoch diesen Silberling dankend annimmt oder eher skeptisch gegenübersteht, bleibt abzuwarten. Schließlich feierten schon andere Konvertierungen riesige Erfolge, auch wenn sie sich durch nichts von der ursprünglichen Diskettenversion abhoben.
Bei Privateer macht Origin keine großen Sprünge, und die Erstellung der CD-ROM-Version wird wohl keinen enormen Arbeitsaufwand gekostet haben. Lediglich ein aufgepepptes Speech Pack, mit dem jetzt wirklich alle Charaktere zu Wort kommen, (DM 60,-) und Righteous Fire (DM 70,-) wurden dem Hauptprogramm (DM 120,-) hinzugefügt. Für den geneigten Käufer, der schon mit der Diskettenversion geliebäugelt hat und über ein CD-ROM-Laufwerk verfügt, ergibt das also einen Preisvorteil von 100 Mäusen. In Anbetracht dessen könnte Origins Plan also durchaus aufgehen, schließlich macht Privateer von CD genauso viel Spaß wie von Festplatte. Faszination hat es nicht einbüßen müssen. Vor allem, weil die Spielgeschwindigkeit nicht unter den mäßigen Übertragungsraten des CD-ROM-Laufwerks zu leiden hat. Das Intro wirkt sogar etwas flüssiger als bei der Urfassung. Einen großen Vorteil darf man dabei natürlich nicht außer acht lassen: es muß nicht mehr megabyteweise Platz auf der Festplatte geschaffen werden, wenn man den Kilrathis und anderen Weltraumunholden zeigen möchte, wer Herr im Hause ist. Wer also unseren Bericht von den Dreharbeiten zu Wing Commander 3 gespannt verfolgt hat und vor Erscheinen noch ein paar Abenteuer im gleichen Universum erleben möchte, kann bei dieser CD ruhigen Gewissens zuschlagen - vorausgesetzt, man besitzt noch nicht die acht Monate alte Diskettenversion. So viel hat sich nämlich nicht geändert.

Oliver Menne ■

Privateer läuft auf CD-ROM überraschend ruckelfrei und flüssig - zumindest mit einem Double Speed-Laufwerk!



Die CD-ROM-Version beinhaltet ein erweitertes Speech-Pack; jetzt kommen alle Charaktere zu Wort.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 170 MB	General Midi
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- erweiterte Sprachausgabe

CD-ADVANTAGE
ausreichend



RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
87%	88%	90%	88%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 150,-

HERSTELLER
Origin

Netzwerk

Im Netzwerk d

Gehören Sie auch zu den begeisterten Fans, die zwar gern ein gemeinsames Spiel am Rechner wagen, aber denen die Anschaffung und Installation eines eigenen Netzwerks einfach zu teuer und zu kompliziert ist? Dann wagen Sie mit uns den ersten Schritt in eine faszinierende Welt der Multiuser-Games. Vorbei sind die Zeiten, wo Sie ein spezielles Hochschulstudium absolvieren mußten, um ein Netz zum Laufen zu bringen. Einen Schraubenzieher, ein wenig Hardware sowie das richtige Spiel, und der Spaß kann beginnen.

Von Wilfred Lindo

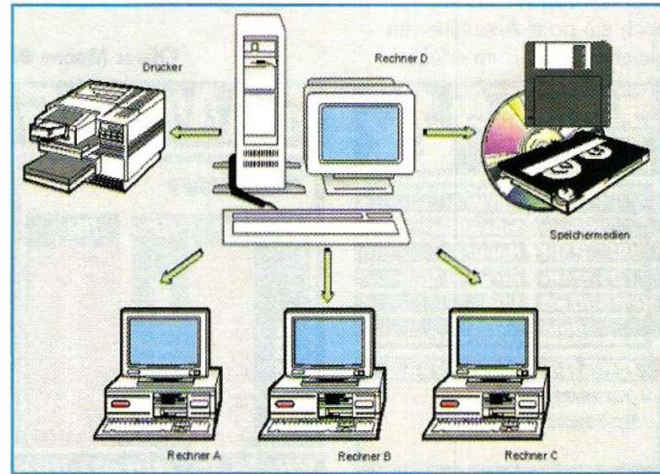
Bisher kannten Sie Netzwerke nur für die Kommunikation mit komplizierten Softwarelösungen im geschäftlichen Bereich. Doch langsam setzen sich kleine Netzwerke auch in den heimischen vier Wänden durch. Dabei können Sie nicht nur wichtige Texte und Grafiken versenden, sondern sich auch dem spielerischen Vergnügen hingeben. So stellt das vernetzte Spiel mit mehreren Spielern momentan den Höhepunkt bei Multiuser-Games dar. Es gibt keine aufregendere Art, am Computer einige vergnügliche Stunden zu verbringen.

Rein technisch hat das Netzwerk einige interessante Vorteile gegenüber der Verbindung via Modem oder serieller Schnittstelle. Der Datenaustausch kann mit einer sehr hohen Übertragungsgeschwindigkeit ablaufen, was bei mehreren Spielern unbedingt notwendig ist. So garantieren Sie, daß das Spiel nicht durch den schleppenden Datenaustausch ins Stocken gerät. Geschwindigkeiten von über 50.000 bit/s sind für ein Netzwerk kein Problem mehr. Meist werden riesige Mengen an Daten durch das Netz gejagt. Permanent müssen Sie mit dem aktuellen Stand des Spiels versorgt werden und gleichzeitig fließen Ihre persönlichen Daten in das laufende Spiel ein. Bei mehreren Spielern muß selbst ein Netzwerk schon einige Millionen Daten in Windeseile transportieren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der Wegfall von jeglichen Postgebühren. Gerade beim Spielen sind Verbindungen per Telefon oder Datex-P über Stunden keine Seltenheit. Das böse Erwachen kommt dann mit der nächsten Telefonrechnung. Somit fangen Sie die zusätzlichen Kosten für die Anschaffung eines Netzes leicht durch den Wegfall der Gebühren auf. Meist haben Sie in nur wenigen Monaten die kleine Investition bereits wieder eingespielt. Zudem haben viele passionierte Computeranwender bereits mehrere Rechner in ihrem Besitz und nutzen durch das eigene Netzwerk auch die Chance, blitzschnell jegliche Art von Informationen auszutauschen. So hat das Netz neben dem rein vergnüglichen Aspekt noch weitere Vorteile.

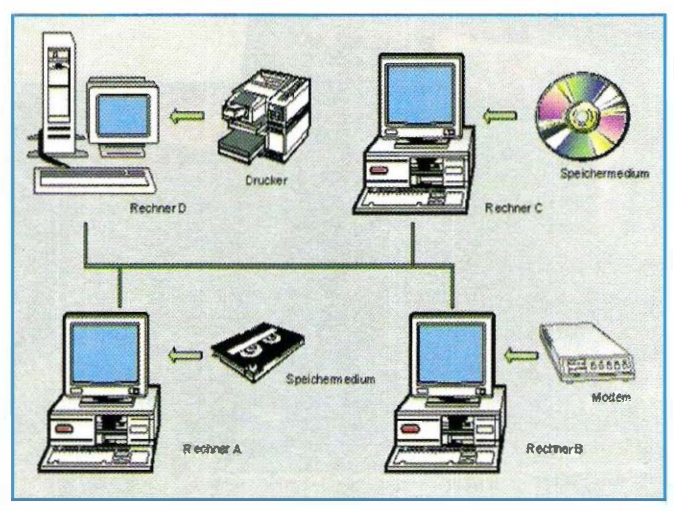
Der erste Anschluß

Haben Sie sich zur Einrichtung eines kleinen Netzwerks entschieden, so steht zu Beginn der Kauf der Hardware an. Für jeden Rechner, der in das Netz kommt, benötigen Sie eine eigene Netzwerkkarte. Hier müssen Sie unbedingt darauf achten, daß die Karte sich an die gängigen Standards hält. Zwei Begriffe sind dabei besonders wichtig. Um beispielsweise ein Netz mit Hilfe von



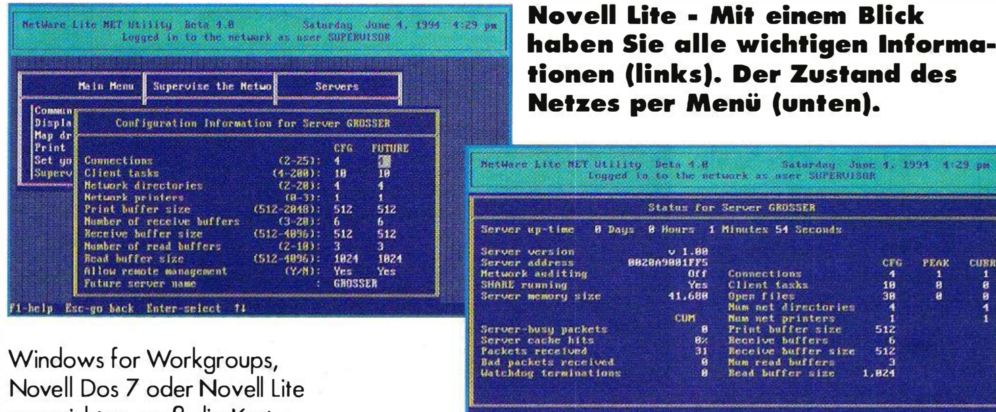
Hier sehen Sie die klassische Konfiguration eines Netzwerks. Der Server übernimmt die zentrale Rolle in jedem Netz.

Das Peer-to-Peer-Netz. Jeder Rechner stellt seine Leistung dem Netz zur Verfügung.



er Spiele





Novell Lite - Mit einem Blick haben Sie alle wichtigen Informationen (links). Der Zustand des Netzes per Menü (unten).

Windows for Workgroups, Novell Dos 7 oder Novell Lite zu errichten, muß die Karte zum Ethernet kompatibel sein. Dieser Standard unterstützt alle gängigen Netze und ist eine Garantie für ein einwandfreies Funktionieren der vernetzten Kommunikation. Wenn Sie sich nicht sicher sind, dann fragen Sie Ihren Händler. Zusätzlich braucht jede Karte einen speziellen Treiber, der die eigentliche Kommunikation ermöglicht. Am besten besorgen Sie sich eine Karte, die kompatibel zu NE 1000 oder NE 2000 ist. Dieser Treiber entspricht einem Standard der Firma Novell und wird heute von fast jedem Netzwerk unterstützt. Dabei steht NE 1000 für eine 8 Bit-Karte und entsprechend NE 2000 für eine 16 Bit-Ausführung. Sie sollten sich auf jeden Fall für die etwas teurere Version einer 16 Bit-Karte entscheiden, da sonst die Kommunikation bei manchen Anwendungen einfach zu langsam wird. Zudem besteht zwischen den Karten kaum ein großer Preisunterschied auf dem Markt.

Die Installation

Die eigentliche Installation der Netzwerkkarte ist nicht komplizierter als der Einbau einer Grafik- oder Soundkarte. Sie öffnen Ihren Rechner, stecken die Karte in einen freien Slot, schließen das Kabel an und fertig ist der Einbau. Die einzige Schwierigkeit kann die richtige Wahl des Interrupts sein. Viele Netzwerkkarten benutzen die gängigen Interrupts, die auch von anderen Erweiterungskarten gerne benutzt werden. So kommt es natürlich zu einer Kollision und meist läuft dann nur noch sehr wenig in Ihrem Rechner. Glücklicherweise sind die meisten Karten entweder per Software einzustellen oder mit einem Jumper (Mäuseklavier) richten Sie die Karte korrekt ein. Wenn Sie die Einstellung per Hand vornehmen, so benutzen Sie einen möglichst hohen Interrupt (ab Interrupt 10 aufwärts). Hier finden Sie in den seltensten Fällen bereits andere Erweiterungen Ihres Rechners. Viele Karten greifen auf die Basisadresse $300 zu. Unglücklicherweise sind auf dieser Adresse meist der Controller oder das CD-ROM-Laufwerk angesiedelt. So müssen Sie auf die nächsthöhere Adresse ausweichen. Leider gibt es für die Installation keine Patentlösung. Jeder Rechner ist anders aufgebaut und benutzt eine andere Konfiguration. So müssen Sie sich bei einem Selbsteinbau auf Ihre Fähigkeiten verlassen. Ein gutes Handbuch und eine Diagnose-Software helfen hier auf jeden Fall weiter. Achten Sie beim Kauf der Netzkarten darauf, daß die Einstellung der Interrupts per Software geschieht oder sogar die Installation automatisch vorgenommen wird. Wer bereits einige Erweiterungen im Rechner hat, kann so eine zeitaufwendige Installation vermeiden.



Falcon 3.0 - der Klassiker (links), und Delta V - das neueste Spiel im Netz (oben).

Verkabeln Sie Ihre Wohnung

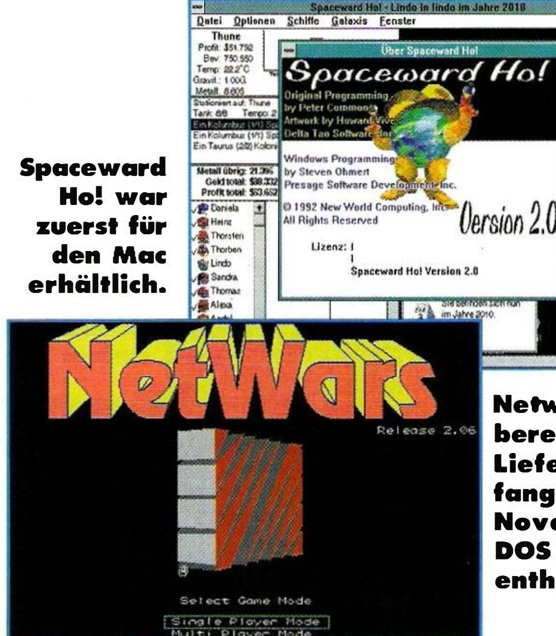
Wie und wo Sie Ihr Kabel verlegen, bleibt Ihnen überlassen. Sie müssen nur darauf achten, daß das Kabel nicht geknickt oder eingeklemmt wird, da Sie sonst Fehler beim Datentransfer bekommen. Beim Kabel selbst bietet sich das sogenannte Thin-Ethernet-Kabel an. Dieses Koaxialkabel ist billig, Sie bekommen es für einige Mark pro Meter im Fachhandel, und weist für einfache Anwendungen eine ausreichende Geschwindigkeit (10 Mio. bit/s) auf. Dabei darf die Verkabelung eine Länge von 180 Metern nicht überschreiten. Doch müßte diese Länge für die Vernetzung eines Hauses ausreichen. Das Kabel wird mit Hilfe von speziellen Anschlüssen (BNC-Steckern und T-Stücke) von Rechner zu Rechner durchgeschliffen. Die dafür notwendigen T-Stecker sind meist bereits im Lieferumfang der Karten enthalten. An beiden Enden des gesamten Netzwerks wird das Kabel mit jeweils einem Abschlußwiderstand à 50 Ohm abgeschlossen. Sie brauchen nur zwei sogenannte 'Terminatoren' für das gesamte Netzwerk. Die Abschlüsse bekommen Sie für rund 5,- DM pro Stück im Fachhandel, oder mit etwas Geschick löten Sie sich selbst einen entsprechenden Abschlußwiderstand.

Des Pudels Kern

Ohne die eigentliche Software tut sich in Ihrem Netzwerk nichts. Noch vor wenigen Monaten mußten Sie für eine gute Software ein kleines Vermögen ausgeben. Sie benötigten für ein Netz einen eigenen Rechner als Server. Also einen leistungsstarken Computer, der ausschließlich die Verwaltung des Netzes übernahm. Solch ein kostspieliges, aber auch sehr leistungsfähiges Netzwerk ist sicherlich für den Spielbedarf etwas übertrieben. Doch seit geraumer Zeit gibt es eine günstige Alternative dazu. Diese neuen und preisgünstigen Lösungen nennen sich Peer-to-Peer-Netze. Sie kommen ohne einen eigenen Server aus, und jedes Gerät im Netz ist somit gleichzeitig Server und Client. An jedem Rechner kann gearbeitet werden, und wenn Sie etwas von einem anderen Computer benötigen, melden Sie sich einfach im Netz an und greifen auf die gewünschten Daten zu. Sowohl andere Festplatten als auch Drucker können Sie so nutzen. Dabei gibt es keine Beeinträchtigung Ihrer Arbeit. Lediglich die Zugriffe auf Ihre Festplatte werden etwas verzögert, wenn gerade jemand auf Ihre Daten zugreift.
Um nun über ein Netzwerk zu spielen, brauchen Sie noch eine zusätzliche Funktion. Damit Daten über die Leitung fließen, brauchen Sie ein spezielles Übertragungsprotokoll. Nur so können Sie bestimmte Züge oder Kommandos übermitteln. Hier dominieren zwei Protokolle auf dem PC: IPX/SPX und NetBios. Beide Protokolle werden von Novell Lite, Windows for Workgroups und Novell DOS 7 unterstützt. Fast alle bekannten Spiele arbeiten genau mit diesen Protokollen. Somit sind Sie für ein Spiel im Netz bestens ausgerüstet. Bei den wenigsten Low Cost-Systemen (Novell Lite, Windows for Workgroups, Novell DOS 7) wird das NetBios-Protokoll automatisch geladen. Viele Spiele verlangen aber genau diesen Treiber, wenn es zu einem Spiel im Netz kommen soll. Mit wenigen Handgriffen bekommen Sie das Programm aber dennoch zum Laufen. Beispielsweise müssen Sie unter Windows for Workgroups, bevor das System hochfährt, den Befehl NET START NETBIOS eingeben. Bei Novell Lite genügt der Befehl NETBIOS. Schon ist das gewünschte Protokoll geladen und Ihr Netz bietet ungeahnte Möglichkeiten.

Die richtige Entscheidung

Für welches Softwarepaket Sie sich entscheiden, ist wohl eine reine Geschmacksfrage. Wer viel mit Windows arbeitet, sollte vielleicht eher zu Windows for Workgroups greifen. Allerdings bieten die beiden anderen Pakete ebenfalls Tools für Windows und sind wesentlich günstiger in der Anschaffung. Daher sollten Sie sich vielleicht unter dem Gesichtspunkt des Preises entscheiden. Viele Hardware-Hersteller bieten bereits im Lieferumfang des neu-



Spaceward Ho! war zuerst für den Mac erhältlich.

Netwars ist bereits im Lieferumfang von Novell DOS 7 enthalten.

erstandenen Rechners eines der drei Programme mit an. So brauchen Sie sich nur noch um die Hardware-Frage kümmern. Einen Punkt sollten Sie unbedingt noch beachten. Für jeden im Netz installierten Rechner brauchen Sie eine eigene Version der entsprechenden Netzwerk-Software. Jedes Programm besitzt eine eigene Lizenznummer, und somit funktioniert das Netzwerk nicht, wenn Sie auf allen Rechnern die gleiche Version einspielen. Das gleiche gilt auch bei einigen Spielen. Hier benötigen Sie für jeden Rechner ebenfalls eine separate Lizenz. Bei mehreren Rechnern müssen Sie also schon eine stolze Summe investieren. Aber meist spielen Sie im Netz sowieso mit guten Freunden, die eine eigene Lizenz des Lieblingsspiels besitzen.

Der Preis ist heiß

Sie können mit einem eigenen Netz ganz klein beginnen. Bereits mit zwei Rechnern sind Sie dabei. Wenn Sie sich ein wenig umschauen und nicht unbedingt auf bekannte Markenartikel zurückgreifen wollen, müssen Sie für die beiden ersten Netzkarten ca. 200,- DM zahlen. Für den gleichen Preis bekommen Sie die gewünschte Software (beispielsweise Novell Lite). Jetzt fehlen noch das Ethernetkabel, zwei Abschlußwiderstände und ein entsprechendes Spiel. Auch hier lohnt ein Preisvergleich. So bekommen Sie die noch fehlenden Teile fast immer für einen Hunderter. Also sind Sie mit rund 500,- DM mit Ihrem ersten Netzwerk dabei. Natürlich müssen Sie noch den Preis

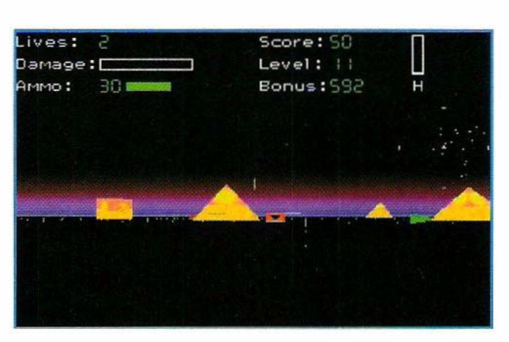
Auch der Chartstürmer Syndicate von Bullfrog ist für mehrere Spieler geeignet.

Dem Fehler auf der Spur

Sollte nach der Installation und Verkabelung dennoch das Netzwerk nicht hochfahren, so prüfen Sie doch einfach das Kabel. Mit etwas Geschick und einem einfachen Meßgerät ist die Arbeit schnell getan. Durch einfaches Nachmessen mit Hilfe eines Ohmmeters sind Unterbrechungen leicht zu lokalisieren. Zwischen der Abschirmung des Kabels und dem Innenleiter muß ein Widerstand von ca. 25 Ohm bestehen. Wesentlich höhere Werte weisen auf eine zu lange Kabelstrecke hin, zu niedrige Werte sind meist ein Hinweis auf eine Beschädigung des Kabels.

für das Spiel hinzurechnen. Wollen Sie weitere Rechner anschließen oder ein Freund kommt mit seinem Computer zu Besuch, so ist eine Erweiterung Ihres Netzes mit wenigen Handgriffen bewerkstelligt. Sie öffnen einfach das Netz an einer beliebigen Stelle, schließen den zusätzlichen Rechner ebenfalls über ein Koaxialkabel und einen T-Stecker an und setzen den Abschlußwiderstand an das Ende des Netzwerks. Schon steht Ihnen ein weiterer Rechner im Netz zur Verfügung. Wollen Sie auch Ihr Notebook an das Netz anschließen, so müssen Sie meist etwas tiefer in die Tasche greifen. Ein spezieller 'Pocket-Adapter' liegt im Preis meist bei ca. 200,- DM. Hier ist dann keine zusätzliche Steckkarte notwendig, sondern die Kommunikation mit dem Netzwerk geschieht über die parallele Schnittstelle.

Wenn Sie zunächst nur einmal in ein Netzwerk-Game reinschnuppern wollen, so ist bei fast jeder Netzwerk-Software bereits ein entsprechendes Spiel enthalten. Das von Novell entwickelte Spiel NETWARS liegt der aktuellen Version von Novell DOS 7 bei. Dieses einfache, aber geniale Netzspiel soll bereits ganze Firmen lahmgelegt haben, da komplette Abteilungen sich im firmeneigenen Netz ganze Turniere lieferten. Bei Novell Lite finden Sie das bekannte Labyrinth-Spiel SNIPES wieder, und unter Windows vertreiben Sie Ihre Langeweile mit einem speziellen Kartenspiel. Doch schnell werden Sie die Faszination dieser Spiele kennenlernen und auf weitere Unterhaltung im Netz nicht mehr verzichten wollen.



Auf dem Mac ist Spectre kaum noch wegzudenken. Jetzt ist es auch für den PC erhältlich.

Zukünftige Entwicklungen

Wenn die Zahl der Spiele weiter steigt, die eine Netzwerk-Option anbieten, und Preise für Soft- und Hardware für kleinere Netzwerke weiterhin fallen, so ist es nur eine Frage der Zeit, wann auch Sie daheim mehrere Rechner miteinander vernetzen. Mit dem Einzug von leistungsfähigen Übertragungsmedien, beispielsweise ISDN, können Sie dann Ihr Vergnügen noch einen weiteren Schritt ausweiten. Dann brauchen Sie sich nicht nur auf das Spiel in Ihrem heimischen Wohnzimmer beschränken, sondern können Spieler in Ihr Netz einbeziehen, die momentan zwar an einem anderen Ort sind, aber mittels Telekommunikation sich ins laufende Spiel einklinken. So sind ganze Turniere denkbar, bei denen ein Netzwerk gegen das andere antritt. Auch kommerzielle Anbieter bereiten ähnliche Anwendungen bereits vor. So laufen in den USA schon die ersten Tests. Hier gelangt dann das Spiel via Satellit oder Kabel in Ihr Haus. Da kommen sicherlich noch sehr interessante Anwendungen auf den begeisterten Spieler zu. Bis es jedoch soweit ist, sollten Sie Ihre ersten Erfahrungen zunächst mit Ihrem eigenen kleinen Netz machen.

Nun sollte die Installation Ihres eigenen Netzwerks keine Probleme mehr bereiten. Doch für den eigentlichen Spaß im Netz brauchen Sie noch die richtigen Spiele. In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen die interessantesten Programme vor, geben Ihnen einige Hinweise zur optimalen Installation einzelner Games und geben Ihnen einige Tips, die Sie in keinem Handbuch finden.

Battle Isle II - das erste deutsche Strategiespiel für das Netz. Blue Byte bietet auch ein Update an.

Wichtige Begriffe

Wer seine ersten Schritte mit einem Netzwerk wagt, wird mit einer Vielzahl von neuen Ausdrücken konfrontiert. Hier eine kleine Übersicht der wichtigsten Begriffe:

Broadcast:
Ein Rundspruch innerhalb eines Netzwerks. Alle angeschlossenen Rechner erhalten die gleiche Nachricht.

Client:
Auch als Workstation bezeichnet. Der Client ist eine Arbeitsstation bzw. ein Rechner, der die Dienste des Servers in Anspruch nimmt.

E-Mail:
Elektronische Nachricht innerhalb eines Netzwerks. Sie sind in der Lage, zwischen den einzelnen Rechnern Nachrichten und Daten auszutauschen.

IPX:
Internetwork Packet Exchange. Das bei Novell-Netzwerken gültige Übertragungsprotokoll.

Paßwort:
Das Paßwort ist ein Codewort für den Benutzer. Sie müssen vor dem eigentlichen Arbeiten oder Spielen im Netzwerk Ihre Benutzerkennung eingeben. Für den privaten Bereich ist dieses Thema kaum relevant.

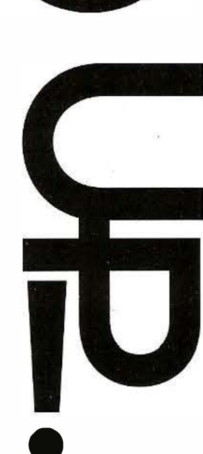
Koaxial:
Eine spezielle Art von Kabel innerhalb eines Netzwerks. Es besteht aus einer inneren, mit einer Isolierschicht überzogenen Kupferleitung und einem darüberliegenden Kupfergeflecht.

Login:
Die Anmeldeprozedur in einem Netzwerk.

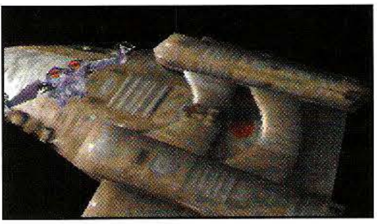
NetBios:
Network Basic Input Output System. Eine von IBM eingeführte DOS-Erweiterung, die einem Personal Computer bestimmte Netzfunktionen zur Verfügung stellt. Dieser Standard wird von vielen Netzwerken benutzt.

Server:
Der Server in einem Netzwerk stellt Festplatten, Dateien und Drucker dem Netzwerk zur Verfügung. Bei den vorgestellten Lösungen kann jeder Rechner die Aufgabe eines Servers übernehmen.

Supervisor:
Der Supervisor ist der eingesetzte Systemverwalter eines Netzwerks. Er ist für die gesamte Verwaltung des Netzes zuständig. In Ihrem Fall sind Sie natürlich der Supervisor selbst.

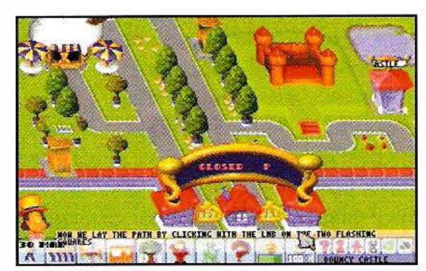


Wing Commander Armada



Jetzt steht es endlich fest: Wing Commander 3 trägt nicht den Untertitel Armada! Bei dem schon in Ausgabe 7/94 vorgestellten Armada handelt es sich um ein vollkommen eigenständiges Programm, das schon im Juli in den Läden stehen wird. Ob es schon einen Vorgeschmack auf das CD-ROM-Spektakel 1994 geben kann, lesen Sie in der nächsten Ausgabe!

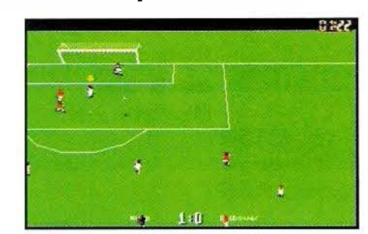
Theme Park



Königreiche unter Kontrolle halten und aus Provinznestern Großstädte machen, gehört schon zu den Standardfähigkeiten eines PC-Spielers. Die Syndicate-Macher Bullfrog haben sich jetzt etwas ganz Besonderes einfallen lassen: bei Theme Park müssen Sie einen Vergnügungspark in die schwarzen Zahlen führen. Ein ausführlicher Testbericht über ein außergewöhnliches Spiel erwartet Sie in Ausgabe 9/94!

Sierra Soccer und World Cup U.S.A.





Auch nach der Weltmeisterschaft werden noch zahlreiche Fußballspiele erscheinen. Sierra Soccer und World Cup USA sind nur zwei der vielen Nachzügler, die in den nächsten Monaten auf uns zukommen. Muß dieses Jahr der Weltmeistertitel nachgereicht werden?

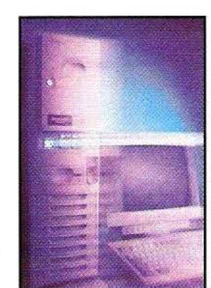


Pinball Dreams 2

Kein Monat ohne Fortsetzung! Im Juli erscheint der Nachfolger zu Pinball Dreams, das als erste Flippersimulation den Weg zum PC gefunden hat. Ob sich der zweite Teil gnadenlos im Dschungel verirrt oder wieder den Weg an die Spitze findet, erfahren Sie in Ausgabe 9/94.

INTEL-Gewinnspiel





Wie in den News angekündigt, verlosen wir in der nächsten Ausgabe einen leistungsstarken Pentium-PC mit allem, was dazugehört, vier DX4-Overdrives und fünfmal Theme Park! Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen!

Die nächste PC Games erscheint am 10. August im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure: (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Christian Späthe, Markus Krichel, Thomas Brenner, Petra Maueröder, Wilfred Lindo, Harald Wagner, Lars Geiger, Julian Ossent

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

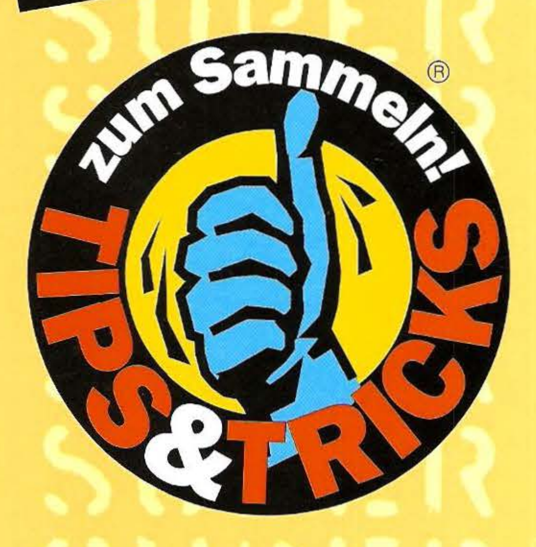
Titel PC Games: © Origin

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.







IN DIESER AUSGABE:

Komplettlösung:
ULTIMA VIII
BATTLE ISLE 2, Teil 2
MYST

Strategie-Tips
SIMCITY 2000

+ + + + + + + + + + + + + + +

TIPS UND TRICKS

gibt es in allen Magazinen mit diesem Zeichen:

